

Univerzita Karlova v Praze  
Pedagogická fakulta

Ústav profesního rozvoje pracovníků ve školství

**Vliv animovaného filmu na estetický a tvůrčí rozvoj  
dětí (věk 8 - 12 let) a možnosti estetického vyjádření  
dětí pomocí animace**

Influence of animation on the aesthetic and creative development of  
children (ages 8 to 12 years) and the aesthetic possibilities of expression  
through animation of children

Bakalářská práce

Alena Jechová

obor studia: Vychovatelství

Typ studia: kombinované studium

Vedoucí bakalářské práce: Mgr. Lucie Jakubcová Hajdušková, Ph. D.

Rok 2012

Vysoká škola: Univerzita Karlova ..... Fakulta: Pedagogická.....

Katedra: .....ÚPRPŠ..... Školní rok: ... 2010/2011 .....

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

pro .....Alena Jechová..... dat.nar. ....2. dubna 1968.....  
(titul,jméno, příjmení, rodné příjmení,..)

Kloboučnická 1423/1, Praha 4 – Nusle, 140 00

.....  
(adresa bydliště)

obor .....Bc vychovatelství .....

Vedoucí katedry Vám ve smyslu nařízení vlády České republiky č. 111/1998 Sb. o státních závěrečných a státních rigorózních zkouškách, určuje tuto bakalářskou práci:

Název tématu: Vliv animovaného filmu na estetický a tvůrčí rozvoj dětí (věk 8 – 12 let) a možnosti estetického vyjádření dětí pomocí animace

### **Zásady pro vypracování:**

Bakalářská práce:

- uvede základní charakteristiku animovaného filmu s důrazem na animovaný film určený dětem a na českou animaci
- uvede základní prostředky, kterými animovaný film komunikuje s dětmi
- uvede pozitivní i negativní působení animovaného filmu na děti, s konkrétními odkazy na filmové žánry v rámci oboru animace
- uvede souvislost prostředků animovaného filmu, vlivů animovaného filmu a rozvoj estetického, morálního a myšlenkového rozvoje dětí
- uvede možnosti animace pro estetické a myšlenkové vyjádření dětí
- uvede postupy a metody, kterými mohou pedagogové rozvíjet estetiku a schopnost reflexe u dětí, pomocí animace
- uvede výstupy a souvislosti této problematiky v rámci srovnání obou rovin

Rozbor a shrnutí vlivu animovaného filmu jako jednoho ze současných nejvýraznějších uměleckých médií ovlivňujících kulturní rozvoj dětí na základě působení v rovině esteticko-výtvarné a v rovině dějové (reflexe příběhu, charakterů a myšlenek).

Rozbor a shrnutí umění animace jako prostředku pro vyjádření pocitů, myšlenek a estetického cítění dětí.

Srovnání rovin vnímání animovaného filmu a vyjádření pomocí animace u dětí.

Rozsah prací: minimálně 40 stran

Rozsah příloh: Filmy vytvořené dětmi, manuál pro výuku animace, fotografie z filmů

Seznam odborné literatury:

Jiří Plass: Jak učit animaci

Jiří Kubíček: Úvod do estetiky animace

Edgar Dutka: Scénaristika animovaného filmu

NIAF: Jednoduchá příručka pro animaci, animace ve třídě

Mgr. Lucie Hajdušková, Ph.D.

Vedoucí bakalářské práce: ..... Mgr. Jakub Hora, jakub.hora@anifest.cz

.....  
(titul, jméno, příjmení, kontaktní spojení)

Datum zadání bakalářské práce: 15. 3. 2011

Termín odevzdání bakalářské práce: duben 2012

.....  
ředitelka UPRPŠ

V Praze dne 15. 3. 2011

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma Vliv animovaného filmu na estetický a tvůrčí rozvoj dětí (věk 8 - 12 let) a možnosti estetického vyjádření dětí pomocí animace vypracovala pod vedením vedoucího bakalářské práce samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato bakalářská práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

Datum

podpis

Ráda bych touto cestou vyjádřila poděkování Mgr. Lucii Jakubcové Hajduškové, Ph. D. za její cenné rady a trpělivost při vedení mé bakalářské práce. Rovněž bych chtěla poděkovat MgA. Jakubu Horovi za vstřícnost a pomoc při získání potřebných informací a podkladů a také MgA. Zuzaně Bukovinské za to, že se se mnou podělila o své praktické zkušenosti. Zvláštní poděkování si zaslouží děti, které se podílely na dotazníkovém šetření, ze jejich ochotu a zodpovědný přístup.

podpis

Název:

Vliv animovaného filmu na estetický a tvůrčí rozvoj dětí (věk 8 - 12 let) a možnosti estetického vyjádření dětí pomocí animace

Autor:

Alena Jechová

Katedra:

Ústav profesního rozvoje pracovníků ve školství

Vedoucí práce:

Mgr. Lucie Jakubcová Hajdušková, Ph. D.

### **Abstrakt:**

Tato práce se zabývá způsobem, jakým animovaný film ovlivňuje estetické vnímání a tvůrčí rozvoj dětí. Popisuje jakým způsobem ovlivňují vztah k animovanému filmu, rodina, média, škola a volnočasové aktivity dětí. Práce se rovněž zabývá vývojem animovaného filmu, jeho možnostmi a prostředky, kterými na děti působí jak v estetické, tak i v tvůrčí rovině a zda jsou vytvořeny vhodné podmínky pro jejich využití. Součástí práce je dotazníkové šetření, jehož cílem bylo zjistit, jak vnímají děti dějovou rovinu animovaného filmu při jeho tvorbě a jaké animační techniky jsou dětem blízké a zda se s věkem mění. Ze závěrů této práce vyplývá, že animovaný film je vhodný a oblíbený prostředek pro rozvoj estetického vnímání i tvůrčího rozvoje dětí a k upevnění jejich postoje k umění jako takovému.

### **Klíčová slova:**

Animace, film, vyjádření, tvorba, příběh, AniFest, média, škola, rodina

**Summary:**

This work deals with the way how animated film affects the aesthetic perception and creative development of children. This work describes how family, media, school and free time activities of children effect the relation to the animated film. This thesis deals with the development of animated film, its possibilities and the means by which effect aesthetically and creatively on children and whether there are suitable conditions for their use. This work includes a questionnaire aimed to find out how children perceive the story of animated film during its making and which animation techniques are close to children and whether their popularity changes by the age of children. The conclusions of this study show that animation is useful and popular tool for the development of aesthetic perception and creative development of children and to strengthen their attitude to art as such.

**Keywords:**

Animation, film, expression, creation, story AniFest, media, school, family

# Obsah

<b>1</b>	<b>ÚVOD</b>	<b>10</b>
<b>2</b>	<b>HISTORIE ANIMOVANÉHO FILMU</b>	<b>12</b>
2.1	VZNIK PRVNÍCH ANIMOVANÝCH FILMŮ <sup>[4]</sup>	12
2.2	VÝVOJ TECHNOLOGIÍ ANIMOVANÉHO FILMU	15
2.3	SOUČASNÝ ANIMOVANÝ FILM	15
<b>3</b>	<b>TVORBA ANIMOVANÉHO FILMU <sup>[7]</sup></b>	<b>17</b>
3.1	NÁMĚT A SCÉNÁŘ	17
3.2	TECHNIKY ANIMOVANÉHO FILMU	17
3.3	ZVUK V ANIMOVANÉM FILMU	19
3.4	STŘIH	19
3.5	PROFESE V ANIMOVANÉM FILMU <sup>[12]</sup>	20
3.6	ZÁKLADNÍ PRINCIPY PRO ANIMACI S DĚTMI	21
3.6.1	TECHNICKÉ ZPRACOVÁNÍ FILMU PŘI PRÁCI SE TŘÍDOU <sup>[11]</sup>	23
3.6.2	VÝRAZOVÉ PROSTŘEDKY PRO TVORBU ANIMOVANÉHO FILMU	24
<b>4</b>	<b>ROLE ANIMOVANÉHO FILMU Z POHLEDU DĚTÍ RŮZNÝCH VĚKOVÝCH KATEGORIÍ <sup>[15]</sup></b>	<b>25</b>
4.1	DĚTI PŘEDŠKOLNÍHO VĚKU	25
4.2	DĚTI MLADŠÍHO ŠKOLNÍHO VĚKU	26
4.3	DĚTI STARŠÍHO ŠKOLNÍHO VĚKU	27
<b>5</b>	<b>ANIMOVANÝ FILM JAKO SOUČÁST ESTETICKÉ VÝCHOVY VE ŠKOLE</b>	<b>29</b>
5.1	POSTAVENÍ ESTETICKÉ VÝCHOVY V RÁMCOVÉM VZDĚLÁVACÍM PROGRAMU	29
5.2	ŠKOLNÍ PROJEKTY <sup>[8]</sup>	29
<b>6</b>	<b>ANIMOVANÝ FILM JAKO SOUČÁST VÝCHOVY V RODINĚ <sup>[5]</sup></b>	<b>32</b>
6.1	FENOMÉN VEČERNÍČEK <sup>[17]</sup>	32
6.2	KULTOVNÍ SERIÁLY PRO STARŠÍ DĚTI	35
<b>7</b>	<b>VOLNÝ ČAS A ANIMOVANÝ FILM <sup>[10]</sup></b>	<b>37</b>
7.1	ZPŮSOB TRÁVENÍ VOLNÉHO ČASU DĚTÍ RŮZNÝCH VĚKOVÝCH KATEGORIÍ	37
7.2	VLIV MÉDIÍ (13 RÍČAN, SIMPSONOVI A FIL)	38
7.3	ANIFEST A ŠKOLIČKY ANIMACE <sup>[3]</sup>	40
<b>8</b>	<b>DOTAZNÍKOVÉ ŠETŘENÍ</b>	<b>44</b>



8.1	METODA A CÍL DOTAZNÍKOVÉHO ŠETŘENÍ	44
8.2	ZPRACOVÁNÍ A ANALÝZA	44
8.3	VÝSLEDEK ŠETŘENÍ	48
<u>9</u>	<u>ZÁVĚR</u>	<u>49</u>
<u>10</u>	<u>SEZNAM OBRÁZKŮ</u>	<u>51</u>
<u>11</u>	<u>SEZNAM GRAFŮ</u>	<u>52</u>
<u>12</u>	<u>SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ</u>	<u>53</u>
<u>13</u>	<u>SEZNAM PŘÍLOH</u>	<u>55</u>

# 1 Úvod

Tato bakalářská práce se zabývá vlivem animovaného filmu na estetické vnímání dětí a jejich tvůrčí rozvoj.

Animovaný film je v současné době vnímán s určitou kontroverzí. Na vině je velké množství animovaných seriálů různé kvality, které vysílají téměř nepřetržitě některé soukromé televizní stanice. Trh je těmito seriály zahlcen a stává se součástí konzumního způsobu života a to jak dětí, které tyto pořady sledují tak i dospělých, které děti neučí pořady si vybírat a ve sledování televize pro ně hledají zábavu a pro sebe způsob jak získat volný čas. Animovaný film však v sobě skrývá mnoho prostředků, které probouzí v dětech fantazii a rozvíjí jejich estetické vnímání.

Leckdo namítá, že děti se nudí a tráví volný čas u televize a počítačů. Svým způsobem je to pravda. Na druhou stranu pokud v dětech vytvoříme takový vztah k médiím, na základě kterého se děti naučí přistupovat k jejich využívání smysluplně, budou možná trávit s médii stejné množství času, ale ten čas pro ně bude přínosný. V tomto případě platí, že čím menší dítě, tím potřebnější pro něj je současně kontakt a sdílení zážitků a nových zkušeností s dospělým. Pro děti různého věku existují různé prostředky, jakými je může animovaný film obohatit, ať již se jedná o kvalitní výběr sledovaných pořadů mladších dětí, tak také o vlastní tvůrčí činnost dětí staršího věku. V začátku této bakalářské práci se zabývám historickým vývojem animovaného filmu, který provázela řada vynálezů a který zároveň dokladuje, že animovaný film nebyl ve svých počátcích zamýšlen pouze jako prostředek dětské zábavy, ale jako nový prostředek k obsahovému sdělení. V době vzniku prvních animovaných filmů již sdělovací prostředky zprostředkovávaly dokumenty nebo zpravodajství. Animovaný film však poprvé umožnil jejich tvůrcům sdělovat téměř neomezenou fikci a fantazii. A právě možnost prožívat fikci a zapojit vlastní fantazii je devizou animovaného filmu. Podobné prostředky má také literatura, což není nic překvapivého, protože základem animovaného filmu je právě literární dílo v podobě námětu a scénáře. Literatura není jediný druh umění, který animovaný film využívá a právě spojení různých odvětví umění dává možnosti dětem s různými vlohami, zapojit své schopnosti do vlastní tvorby. Ač se divákovi může zdát, že je výroba animovaného filmu jednoduchá

záležitost, není tomu tak. To dokazuje množství profesí, které výroba animovaného filmu vyžaduje.

Pokud tedy má animovaný film rozvíjet estetické vnímání dětí a působit na jejich tvůrčí rozvoj, je třeba k tomu vytvořit podmínky. Způsob jakým děti vnímají animovaný film, ovlivňuje od nejútlejšího věku dítěte rodina. Později lze začlenit animovaný do školních vzdělávacích programů a do volnočasových aktivit dětí.

Historie českého animovaného filmu je bohatá a dodnes velmi uznávaná i v zahraničí. Děti by neměly zapomenout na takové osobnosti, jakými jsou například Karel Zeman, Jiří Trnka, Hermína Týrlová, Zdeněk Miler, Břetislav Pojar, Eduard Hofmann a desítky dalších, ale měly by se jejich úspěchy inspirovat.

## 2 Historie animovaného filmu

### 2.1 Vznik prvních animovaných filmů <sup>[4]</sup>

Potřeba dokumentovat a znázorňovat sahá k samým počátkům lidstva, důkazem toho jsou prastaré nástěnné malby, malby na keramice, malované výjevy na zdech a sloupech, na kterých byla vidět snaha o zachycení děje, pohybu lidí a zvířat, nebo výjevy z biblických příběhů, které způsobem ztvárnění děje zase připomínají komiks. Označení animovaný vychází z latinského slova ANIMA - duch, duše, život a znamená to tedy oživení nebo vdechnutí života neživým věcem např. kresbám, loutkám nebo předmětům. A právě potřeba nebo touha po oživení kreseb dala vznik animované tvorbě.

Těžko určit, který animovaný film byl ten vůbec první, za první animovaný film lze považovat snímek Artura Melbourne Coopera Sirky z roku 1899. Pomocí pookénkové animace loutky vytvořené ze sirek pospojovaných tenkým drátkem vznikl tento snímek jako reklama na sirkárnu Bryant May. Právě reklama dala prostor krátkým animovaným spotům.

#### USA

V roce 1904 natočil Edwin Stratton Porter první animovaný western Velká vlaková loupež. V roce 1906 ve firmě Vitagraph natočil J. Stuart. Blackton kratičkový film Humorné fáze směšných tváří, který měl velký úspěch. V roce 1914 se Winsor McCay proslavil brontosaurom Gertičkou. Věnoval se propagaci animace a získal pro animovaný film Émile Cohla, který vytvořil kreslený seriál Fantoš. V roce 1917 uvedl Max Fleischer seriál Ven z kalamáře. V roce 1919 Pat Sullivan s Otto Messmerem vytvořili postavičku kocoura Felixe, který se stal první hvězdou kresleného filmu. Během první světové války vznikají také instruktážní animované filmy pro armádu. V roce 1930 bratři Fleischerové šokovali Ameriku, když spatřila světlo světa na tehdejší dobu odvážná sexy-postavička Betty Boop. V roce 1933 opět u diváků uspěli s příběhy Pepka námořníka, jehož popularita překonala i Myšáka Mickeyho, kterého vytvořili Walt Disney a Ub Iwerks.

Ve 30. letech vznikají v USA studia vázaná na hrané filmy. Nejznámější a největší studio Walta Disneye, Fleischer studio, v Universalu Walter Lantz, Terry-Toons Paula

Terryho, Hugh Herman a Eudolph Ising v M-G-M, Warner's Brothers a Columbia. V roce 1935 založilo několik bývalých tvůrců Walta Dysneye studio UPA.

## **Evropa**

V Německu Berthold Bartosch natáčel výukové animované filmy, v Paříži animoval v roce 1932 své nejznámější dílo Myšlenka. Lotte Reinigerová v roce 1926 uvádí siluetový animovaný film Princ Achmed, na motivy Tisíce a jedné noci. Ve Francii také tvořil ruský emigrant Alexander Alexeieff, který spolu se svou pozdější ženou Claire Parkerovou zapsal do historie animovaného filmu pracnou technologií tzv. špendlíkového plátna. Dalšími významnými tvůrci německé avantgardy byli Hans Richter, Oskar a Hans Fischingerové a Walter Ruttmann, jejichž práci ukončil nástup nacismu.

V poválečné Evropě dále tvořili např. v Jugoslávii Dušan Vukotič, Vatroslav Mimica, Vlado Kristl a Borivoj Dovnikovic, v Anglii John Halas, Peter Lord, David Sproxton, George Dunning Richard Williams a Bob Godfrey, v Itálii Osvaldo Cavandoli, Guido Manuli, Bruno Bozzeto, v Polsku Jan Lenica a Walerian Borowczyk, v Maďarsku Gyula Macskasy, Marcel Jankovics, Csaba Varga a Ferenc Rófusz, v Bulharsku Donyo Donev, Todor Dinov, Stojan Dukov, Boris Angelov a v Rumunsku Ion Gopescu-Gopo..

## **Rusko**

V Rusku vybudoval Alexandr Chanžokov filmové ateliéry, pro které entomolog Ladislav Starevič vytvořil první loutkový a zároveň i první přírodopisný animovaný film o žábách, v přírodovědné tematice potom i nadále pokračoval ve Francii. Počátky animovaného filmu v bývalém Sovětském svazu se datují k roku 1923, kdy vznikaly agitační dokumenty Dziga Vertova. Umělecké filmy té doby jsou ve stylu folklórních kreseb. V roce 1936 byl založen Sojuzfilm, ve kterém vznikly filmy Sněhová královna nebo Alenčin kvíteček. Největší vzestup zaznamenal sovětský animovaný film v 70. a 80. letech. Objevují se zde díla Anatolije Karanoviče, Romana Kasatovova, Borise Stěpanceva, Andreje Chržanovského, Jurije Norštejna nebo Eduarda Nazarova. Čeští diváci asi nejvíce znají seriál Vjačeslava Kotěnočkina z roku 1969 Jen počkej, zajíci!

## **Japonsko**

Evropským animovaným filmem se nechal ovlivnit Kihačiro Kawamoto, který se v 60. letech učil loutkovou animaci ve studiu u Jiřího Trnky. V Evropě tvořil také známý japonský animátor Yoji Kuri. Českou ruční animaci s oblibou používá také Nobuhiro Aihara. Naopak americkou cestou se vydali Hajao Mijazaki. a Isao Takahaty. V roce 1963 vznikl animovaný seriál Astroboy na základě motivu komiksové manga série o malém robotovi Atomovi, jehož autorem byl Osamu Tezuka. Tento seriál je považován za základ techniky anime, která používá specifickou výtvarnou techniku japonského komiksu manga. Historie tohoto stylu kresby v Japonsku sahá až do 11. – 13. století. V 70. letech došlo k masovému rozšíření tohoto specifického žánru animace.

## **Český animovaný film**

První animované filmy produkovala firma Elektrajournal, která uvedla film Zamilovaný vodník již v roce 1928. V roce 1935 vznikají Filmové ateliéry Baťa ve Zlíně, kde působili Karel Dodal a Irena Dodalová, Karel Zeman nebo Hermína Týrlová, vznikly zde slavné filmy jako Vánoční sen, Pan Prokouk, Král Lávr nebo Čarodějův učeň. Hermína Týrlová zde natočila první český loutkový film Ferda mravenec. Současně v roce 1935 vzniká ateliér AFIT, který se zabýval tvorbou filmových triků. V roce 1945 se zrodilo studio Bratři v triku v čele s Jiřím Trnkou. V ateliérech studia Bratří v triku vznikl v roce 1946 film Zvířátka a Petrovští, který prolomil nadvládu americké animované tvorby, získal si zasloužený zájem diváků a byl oceněn Velkou cenou na filmovém festivalu v Cannes. V roce 1947 založil Jiří Trnka studio loutkového filmu a ještě téhož roku uvedl premiéru filmu Špalíček, za kterým následovaly další filmy, např. Císařův slavík, Román s basou a Staré pověsti české.

V roce 1958 byla uvedena premiéra prvního českého celovečerního animovaného filmu Stvoření světa s kresbami francouzského výtvarníka Jeana Effela. Autorem komentáře byl Eduard Hofmann. Potom už následuje řada slavných jmen animátorů, scénáristů a režisérů neméně slavných filmů: Břetislav Pojar a jeho Perníková chaloupka z roku 1952 nebo Zahrada na motivy knihy Jiřího Trnky z roku 1977. Z dalších slavných jmen jsou to Jiří Brdečka, Václav Bedřich, Zdeněk Miler, Josef Kábrt, Zdeněk Smetana, Jaroslav Doubrava, Stanislav Látal, Vlasta Pospíšilová, Zdena Skřípková, František Vystrčil (v roce 1959 nominován na Oskara za animovaný film O místo na slunci), Vladimír Lehký, Čeněk Duba. Spolu s výtvarníky Josefem Ladou,

Mirolavem Štěpánkem, Adolfem Bornem, Vladimírem Jiránekem, Vratislavem Kalouskem, Kamilem Lhotákem, Jiřím Šalamounem, Františkem Tichým, Pravoslavem Radou, Dagmar Berkovou, Radkem Pilařem, Jiřím Tomanem, Lubomírem Benešem, kteří spolu s mnoha dalšími získali respekt české animované tvorbě a vydělali cestu k úspěchu současným autorům a tvůrcům.

Díky dlouholeté tradici českého animovaného filmu mohou vznikat díla jako např. loutkový film *O kouzelném zvonu Aurela Klimta* nebo *Fimfárum* na motivy Jana Wericha. Michaela Pavlátová získala v roce 1995 nominaci na Oscara za animaci filmu *Řeči, řeči, řeči*. Další úspěchy sklízí současní tvůrci, ke kterým patří např. Jan Švankmajer, Jiří Barta, Pavel Koutský, Petr Sís, Jaroslav Zahradník nebo Jaroslava Havetová.

## **2.2 Vývoj technologií animovaného filmu**

V roce 1640 Athanasius Kircher ukázal světu laternu magicu - přístroj na promítání pohybu pomocí stínohry. V 19. století vzniklo mnoho vynálezů - clona ve filmové kameře a v projektoru, zoetrop a další. V roce 1892 Emile Reynaud vyrobil první praxinoskop s diaprojektorem a otevřel v Paříži Optické divadlo. V roce 1895 bratři Lumiérové předvedli první filmovou kameru. V roce 1913 si J. R. Bray nechává patentovat křížky na papírech, které umožňují přesnou adjustaci (nastavení) kresby pod kamerou, pozadí na průhledném materiálu pokládá na animovanou kresbu. E. Hurd zkusil opačný postup, který se používá dodnes. Později R. Barré usoudil, že pokud se má pohnout jenom rukou, nemusí se celá figura překreslovat, ale ruka se animuje zvlášť a až pod kamerou se sesadí. Pro přesné sestavení kreslených fází vymyslel děrování na papírech (tzv. lochy) a jehly umístěné na pauzovacím pultíku.

V roce 1917 si nechává Max Fleischer patentovat rotoskop, pomocí kterého lze překreslovat fáze z hraného filmu. Konec dvacátého století je poznamenán vývojem nových počítačových technologií, které dávají animovanému filmu nové možnosti v jeho podobě i využití.

## **2.3 Současný animovaný film**

Díky vzrůstajícímu vlivu počítačových technologií a videotechniky se stává animovaný film stále více součástí hraného filmu. Tyto nové technologie dávají současnému animovanému filmu možnosti, které byly v dobách jeho průkopníků zcela

nepředstavitelné. Zejména u mládeže jsou ve velké oblibě fantasy filmy a seriály, jejichž triky jsou založeny právě na počítačové animaci a tím se hranice mezi hraným a animovaným filmem zásadně mění. Jednou z novinek současné animace jsou nenarativní animované filmy, bezpříběhové, abstraktní, které fungují v odlišném modu než klasický animovaný narativní a figurativní film. Tyto filmy pracují stejně jako narativní film s tvarem, barvou, prostorem. Nenarativní animovaný film sice používá pohyb, čímž získává časový rozměr, ale ztvárnění příběhu umožňuje vystihnout mnohem větší časové rozmezí. Jenom čas ukáže, zda je nenarativní film skutečně uměním nebo jenom náhodnými kompozicemi barev tvarů a pohybů, které nabízí technické možnosti počítače. Zda se jedná o zobrazení skutečné fantazie autora a v jaké míře rozvíjí estetické vnímání diváků.

Animovaný film však není pouze kategorie určená pro děti. Stále víc získávají na popularitě rodinné animované filmy, které jsou zaměřeny jak na dětského diváka, tak si díky vtipnému podtextu a poutavé 3D animaci získávají i dospělí. Jako příklad lze uvést filmy Shrek, Madagaskar, Doba ledová, Auta, Kung Fu Panda nebo animované filmy Tima Burtona Mrtvá nevěsta a Koralína, z českých filmů je to Kozí příběh, zpracovaný na motivy starých pražských pověstí.



## 3 Tvorba animovaného filmu <sup>[7]</sup>

### 3.1 *Námět a scénář*

Námět je počáteční myšlenkou animovaného filmu, obsahuje začátek, průběh a konec děje a dále stručný popis postav a místa děje - kde, kdo, co a jak. Může se jednat o filmový přepis knihy, pohádky nebo povídky, nebo o vlastní námět. Z námětu se vytvoří filmová povídka, která již obsahuje podrobnější popis postav a situací. Z filmové povídky se rozvíjí scénář filmu, který obsahuje jednotlivé sekvence filmu, úplný popis pohybu figur, akcí, dějů a specifikaci prostředí. Literární scénář filmu je podkladem pro technický scénář

### 3.2 *Techniky animovaného filmu*

**Kreslená animace** - je nejstarší druh animace. Každý pohyb se skládá s fází, je proto náročný na čas a klade velké nároky na animátora, který jednotlivé obrázky kreslí na papír nebo na průhlednou fólii, potom je připevňuje na prosvětlovací stůl se skleněnou deskou, jehož součástí je lampa, která jednotlivé vrstvy prosvítí. J. Stuart Blackton jako první použil pookénkovou kameru, která snímá každé z 24 filmových okének za jednu vteřinu. Technika se nazývá frame by frame a při projekci vytváří iluzi plynulého pohybu

**Plošková animace** - z plochého materiálu (různé druhy papíru, textil, plech, plast) se vystřihne loutka a ta se umístí na připravené pozadí. Loutky jsou buď vyrobené v různých fázích, které se pod kamerou vyměňují, nebo jsou hlava, ruce a nohy loutky pohyblivé a po malých kouscích se s nimi pohybuje. Jednotlivé fáze se snímají kamerou nebo digitálním fotoaparátem. Při této technice není třeba měnit pozadí a překreslovat loutky. Jednou z forem ploškové animace je animace siluetová. Při této technice se vystřihovánka prosvítí zespodu a vytvoří se tak silueta.

**Animace olejomalby na skle** - výtvarník animuje jednotlivá okénka přímo pod kamerou bez pomoci počítače. Tato technika vychází z abstraktních kompozic a vyžaduje velmi dobrou znalost barev a dokonalost malby.

**Animace sypkých hmot** - jedná se o animaci na skle, kdy se pomocí písku vytvoří obraz, který se zespodu prosvítí a v závislosti na tloušťce jednotlivých vrstev vzniká

obraz s plynulým přechodem světla a stínu. Lze použít i jiné sytké materiály i různé barvy světla.

**Animace pomocí špendlíkového plátna** - na tabuli se umístí tisíce špendlíků a pomocí jejich zatlačování a vytlačování a následně nasvícením a nakonec snímáním pookénkovou kamerou vznikají proměnlivé obrazy. Tato technika se příliš nepoužívá zejména pro svoji velikou náročnost.

**Animace bez kamery** - tato technika se provádí malováním a vyškrabáváním přímo na jednotlivá okénka filmového pásu. Animace na filmový pás vyžaduje velkou zručnost a trpělivost.

**Loutková animace** - jedná se o klasickou animaci pomocí loutky, kterou zdokonalil Jiří Trnka a dodnes se jí říká tzv. česká škola tradiční loutky. Loutka je vyrobena z ocelové kostřičky, má klouby, které jsou vyrobeny ze speciální směsi kovů, jež umožňuje přesný pohyb a výdrž v požadované poloze a umožňují tak anatomicky přesné pohyby loutek.

**Animace reliéfní loutky** - je mezistupněm mezi 2D a 3D animací. Podélně rozříznutá loutka se položí na sklo a vzniká poloplastický objekt, který kamera snímá vertikálně z plochy, měnícím se úhlem kamery vzniká dojem prostorové loutky. Výhodou je snadný pohyb v prostoru bez ohledu na gravitaci, nevýhodou je problematické otočení loutky o 360°. Obě loutky - reliéfní i trojrozměrná - se mohou vhodně doplňovat.

**Pixilace** - při použití této techniky se živý herec nafotí snímek po snímku v pohybu a postupným dáváním obrázků za sebe se člověk dostane sám do pohybu optickým klamem.

**Animace pomocí modelace** - používá k animaci různých tvárných hmot (plastelína, keramická hlína, modurit). Objekty se následně snímají kamerou. Tato technika využívá obrazotvornosti a tvořivé schopnosti výtvarníka.

**Animace objektů** - jedná se o ožívování předmětů, které jsou v realitě neoživitelné. Nemusí se jednat pouze o personifikaci objektů, ale o znázornění podobnosti s jinými předměty.

**Počítačová animace** - je film, který vzniká pomocí výpočetní techniky a při jeho výrobě se používá speciální software. Rozlišuje se 3D a 2D počítačová animace. Pomocí počítačové animace vznikají nejenom filmy, reklamní spoty, instruktážní filmy, ale také počítačové hry. Počítačová animace využívá výrazové prostředky animace ruční a přidává nové výrazové prostředky - digitalizaci a virtualitu. Základem pro

počítačovou animaci je pixel, jehož vlastnostmi jsou velikost a barva. Z množství pixelů lze vytvořit téměř jakýkoli virtuální obraz.

### **3.3 Zvuk v animovaném filmu**

Zvuk animovaného filmu se skládá ze tří složek, jsou to: ruchy, hudba a hlas.

Zvuková složka filmu doplňuje obrazovou.

#### **Hudba**

Hudba v animovaném filmu nemá postavení samostatného umění, ale má pouze omezenou funkci. Ve filmu se vyskytuje tam, kde je třeba navodit nebo posílit emoce. Samotný film tedy emocionálně podbarvuje, vzhledem k její časovosti se používá k určení tempa a rytmu filmového děje. Hudba v animovaném filmu není ústředním tématem, ale její role rozhodně není zanedbatelná, uvádí se, že v konečném závěru tvoří až 50% z celkového vyznění filmu.

#### **Ruchy**

Na rozdíl od hraného filmu, kde i zvuky jsou věrohodné, reálné, pracuje animovaný film s deformovanou realitou a to se týká také použitých ruchů. Ruchy působí věrohodněji, jsou-li deformované, stylizované. Ruchová metafora animovaný film ozvláštňuje a může se podílet na vyznění celého filmu.

#### **Hlas**

Hlas používáme v animovaném filmu buď jako komentář nebo jako dialog. Pokud použijeme hlas jako komentář, je třeba dodržovat hlavní zásadu: v obraze by se nikdy nemělo dít to, o čem se mluví v komentáři a naopak.

### **3.4 Střih**

Střih má významnou roli v celkové podobě a vyznění animovaného filmu. Nejdříve se provádí hrubý sestřih filmu a teprve po něm přichází řada na čistý sestřih. Možnosti střihu v animovaném filmu jsou omezené množstvím materiálu, který je pro sestřihání k dispozici. Metráž bývá nadsazena zpravidla o 10 - 15% (důvodem jsou vysoké finanční náklady na výrobu filmu). Nejprve seřazené záběry zobrazí prvotní rytmus filmu, návaznost záběrů s animací. Střihač odstraní nedostatky například špatnou návaznost. Spolu s režisérem potom pracují na potřebné míře srozumitelnosti filmu. Po vložení pracovního komentáře a hudby hledají optimální rytmus filmu. V této fázi

jsou z filmu odstraněna hluchá místa, chyby a přebytečná animace a kolorista může začít pracovat na čisté stopáži. Pro střih obecně platí zásada, že krátké záběry děj dramatizují a dlouhé záběry děj zklidňují stejně tak platí pro rytmus filmu, že dlouhé záběry zpomalují rytmus filmu a krátké zase zrychlují. Typickým znakem animovaného filmu je nadsazení rytmu. Jednodušší je animaci při střihu zrychlit než zpomalit. Při střihu se vyloučí záběry, které matou sdělení nebo mají nechtěný význam. Kreslená animace je rychlá a dynamická a také střih musí být výrazný a kontrastní. Naopak loutkový film vyžaduje dynamický střih jenom v dramatických fázích. Dalším úkolem střihače je synchronizace hudby a zvuku k animaci.

### **3.5 Profese v animovaném filmu <sup>[12]</sup>**

Stejně jako v hraném filmu, je na počátku výroby animovaného filmu námět, ze kterého vzniká scénář, na jehož základě pracují ostatní profese.

#### **Animátor**

Kreslí či jinak připravuje po dohodě s režisérem výchozí situace a základní fáze akcí. Má schopnost oživit kresbu, plastelínu, loutku do sekvencí, které podle scénáře a pokynů režiséra vytvářejí pohyb. Ovládá zejména časování, které je pro animovaný film typické a důležité. Animátoři se často specializují na konkrétní technologie. **Fázař** doplňuje jeho kresby dalšími pohybovými fázemi.

#### **Výtvarník**

Připravuje výtvarné návrhy postav a pozadí, umí posoudit některá technologická a stylová specifika. Figurky rozkreslí v různých situacích, akcích, výrazech a v barvě. Určuje velikost a množství pozadí. Vše provádí a konzultuje s režisérem a úzce spolupracuje s kameramanem, animátorem, modelářem kresby a malířem pozadí. Pak přenesou kresbu na průhledné fólie **konturisté** a **koloristé**. Vznikne tak několik set nebo i tisíc kreseb. Průhledné fólie jsou pak podle charakteru fáze a záběru různě skládány a vrstveny na sebe. Na některých fóliích je zachycena akce postav, zvířat, věcí, ty se pokládají na pozadí, které je většinou namalováno na čtvrtce nebo pevnějším papíře. Výsledný obraz se tedy nakonec skládá z pozadí a tzv. akční vrstvy, v níž se postavy a věci pohybují. Kamerou se potom snímají po okénku jednotlivé fáze, které se teprve na celém filmovém páse plynule pohybují.

## **Režisér**

Podílí se na výrobě technického situačního scénáře s přesným rozvržením scén a vlastním časováním uvnitř záběru. Do každé scény rozepíše vlastní dialog a hudbu. Kontroluje lipsynch (animace řeči, pohyb úst) a animační výrazy aktérů. Připravuje s výtvarníkem, kameramanem a animátorem každý záběr pro vlastní realizaci. Kontroluje tužkové snímání a provádí s hlavním animátorem korekce, které předá animátorům, jedná se o kontrolu animace.

## **Kameraman**

Vychází z výtvarných návrhů, scénáře a pokynů režiséra, podílí se na tvorbě technického scénáře. Kameraman je posledním, kdo schvaluje podobu scény. Je to tím, že celý obraz vzniká obvykle jako samostatné výtvarné dílo. V animovaném filmu kameraman musí pracovat s výtvarným citem více než v hraném filmu i když hlavní dovednosti důležité pro světlo, pohyb a kompozici kamery by měly být podobné. Dohlíží na snímání tužkokresby a na konečné natáčení. V procesu výroby také spolupracuje při různých efektech. Rovněž dohlíží na výsledný obraz dokončovacích prací a ručí za technickou kvalitu obrazu.

## **Střihač**

Ve spolupráci s režisérem se podílí na dokončení filmu. Odstraní nedostatky a s režisérem zpracovávají materiál tak, aby byl film srozumitelný. Dodá animovanému filmu potřebnou dynamiku. Vkládá do filmu ruchy, komentáře a hudbu. Střihač spolu s režisérem má největší podíl na konečném vyznění animovaného filmu.

## **3.6 Základní principy pro animaci s dětmi**

Postupy a techniky zpracování uvedené v předchozí kapitole se používají při výrobě profesionálního komerčního filmu. Ve zjednodušené formě se hodí i pro tvorbu animovaného filmu samotnými dětmi.

Vhledem k tomu, že tvorba animovaného filmu je kolektivní práce, dostává pedagog velký prostor pro práci se třídou i s jednotlivci a to hned ve dvou rovinách, jednak již v samém začátku práce na vytvoření animovaného filmu je třeba přidělit dětem role v pracovní skupině. V této fázi se nabízí možnost využít jednak přirozené hierarchie třídy a jednak také individuálních schopností dětí. V dnešní době, kdy neustále přibývá dětí s různými poruchami učení, které mohou být ve školním procesu

frustrované, je to možnost, jak je vhodně zapojit do kolektivní práce. To, že je dítě například dysgrafické, ještě neznamená, že nemůže umět hezky kreslit, modelovat, nebo třeba vytvořit zajímavý příběh nebo se postarat o doprovodnou hudbu. Zvládnutí úkolu při tvorbě animovaného filmu tak dítěti dává možnost zažít pocit vlastního úspěchu, ale zároveň i možnost upevnit si nebo získat lepší pozici v kolektivu. Další rovinou, se kterou může pedagog pracovat, je samotný příběh, který děti ztvárňují. Příběh může být předem daný nebo lze zadat téma a děti si mohou vytvořit svůj vlastní příběh. Tvoří-li vlastní příběh, získá pedagog cenné poznatky o způsobu myšlení dětí a o jejich fantazii, ale zároveň také o schopnosti prosazovat vlastní názor jednotlivců v kolektivu.

Důležité je zvolení vhodné techniky výroby animovaného filmu. Samotná tvorba animovaného filmu je proces náročný na preciznost a trpělivost. Je třeba zohlednit věk dětí a jejich schopnosti, časové možnosti a materiální podmínky. Jako první možnost se nabízí kreslená technika, ač to na první pohled nevypadá, tato metoda je velice zdoluhavá a zejména menším dětem by scházel dostatek trpělivosti. Lze tedy použít i jiné techniky například animace pomocí předmětů, loutky nebo plastelíny.

V úvodu je třeba dětem vysvětlit, že princip je podobný jako u reálného filmu, kdy probíhá na promítacím plátně 24 filmových okének za sekundu. Iluze plynulého pohybu vzniká dozníváním zrakového vjemu. To znamená, že pohyb vlastně tvoří 24 jednotlivých statických obrázků. Pohyb je třeba rozdělit na jednotlivé fáze. K lepšímu pochopení poslouží znázornění pohybu vlastního těla. Děti si představí, že jsou loutka a zvedají ruku nad hlavu - provedou rozfázovaný pohyb ruky na 24 malých pohybů. Protože už děti začínají tušit, že práce animátora je velmi zdoluhavá, prozradíme jim, že mohou vytvořit těchto dílčích pohybů jenom 12 a každý pohyb nasnímat dvakrát. Děti mohou použít praxinoskop k lepšímu pochopení principu animace. Jde v podstatě o otáčivý buben, který má po obvodu okénka, do spodní části bubnu vložíme pás s obrázky jednotlivých fází pohybu. Po roztočení bubnu děti sledují obrázky skrz horní obdélníková okénka a vidí, jak jejich obrázky ožívají a figurka, kterou namalovaly, se hýbe. Pokud má škola šikovného pedagoga, mohou děti vyrobit praxinoskop v rámci polytechnické výchovy. Praxinoskop později může sloužit také jako pomůcka ve fyzice při výuce optiky. Stejně tak si mohou děti při výuce polytechnické výchovy vyrobit loutku nebo třeba pozadí pro animovaný film a zároveň se tak seznámit s různými materiály, jejich vlastnostmi a využitím.

Pro animaci je důležitý jasný, dobře čitelný pohyb. Použitím praxinoskopu si děti vyzkouší pomocí pouhých 12 jednoduchých obrázků, že dobře funguje pohyb, který končí tam, kde začal, že obrázek je dobré umístit do středu papírku a také zjistí, že lépe čitelné jsou obrázky se silnou konturou. Většině dětí se práce podaří napoprvé, což je velmi motivující. Pokud se to přece jenom nepovede, je důležité ukázat dítěti, kde je problém, aby to příště fungovalo. Dítě musí mít touhu zkusit to znovu a lépe. Práci s praxinoskopem je dobré využít také pracujeme-li se skupinou, kdy se některé děti nedostanou k činnosti a mohou se zatím zabavit vyráběním krátkých minipříběhů, aby se nenudily. Stejně poslouží i filmový sešitek (folioskop), ve kterém je 24 obrázků znázorňujících jednoduchý pohyb. Pomocí palce si děti mohou „promítnout“, co vytvořily.

Jak oživovat předměty, můžeme dětem ukázat například na pohybu židle, kterou vyfotografujeme na prvním snímku. Na každém z dalších 23 snímků ji o malinký kousek posuneme. Když obrázky pustíme rychlostí filmu, vidíme, že se židle sama pohybuje. Ze začátku děti mají tendenci se vším pohybovat. Při spuštění filmu se všechno rychle hýbe. Při tomto úkolu se děti naučí, že klid je při animaci stejně důležitý jako pohyb. Při animaci je možné také některý snímek nebo i celou sérii snímků opakovat. To usnadní práci zejména například při animaci běžící postavy.

### **3.6.1 Technické zpracování filmu při práci se třídou <sup>[11]</sup>**

Pro zpracování animovaného filmu ve školním prostředí nebo v rámci volnočasových aktivit je vhodná animace pomocí programu Monkeyjam. Pro animaci s tímto programem kromě počítače s příslušným programem potřebujeme webovou nebo digitální kameru. Pokud ji nemáme, nebo ji nemůžeme k počítači připojit, vystačíme si i s digitálním fotoaparátem s dostatečnou pamětí. Pro upevnění kamery nebo fotoaparátu potřebujeme mít stativ. Při práci s kamerou snímáme 2 obrázky najednou a postupně je ukládáme. Program nám umožňuje průběžně udělat ze zpracovaného materiálu „filmeček“ a prohlédnout si ho.

Při animaci pomocí digitálního fotoaparátu nejprve uděláme sérii fotografií, které jsou vždycky o malý kousíček pozměněné. Jednoduchou animaci můžeme provést dokonce i bez fotoaparátu v programu „kreslení“. Sérii obrázku vyrobíme tak, že 1 obrázek pozměňujeme pomocí štětců nebo gumy a každý ukládáme do programu

Monkeyjam pod jiným názvem. Fotografie nebo obrázky převedeme do počítače, kde s nimi dál pracujeme.

Všechny části animace se stávají filmem v okamžiku, kdy je spojíme a přidáme k nim zvuk a hudbu. Vzhledem k tomu, že film nevnímáme pouze zrakem ale i sluchem, je zvuk stejně důležitý a tvoří téměř polovinu celkového vyznění filmu. I při zvukové složce animovaného filmu, mohou děti využít svoji fantazii. Například pohyb židle mohou ozvučit zvukem motoru závodního auta, tím dojem z pohybu židle umocní. Mohou si také vymyslet vlastní zvuky, které budou charakterizovat jejich postavičky.

### **3.6.2 Výrazové prostředky pro tvorbu animovaného filmu**

Animovaný film má nepřehledné množství výrazových prostředků, jsou v podstatě omezeny pouze dostupnou technikou, materiálem a schopnostmi autora. Prvním výrazovým prostředkem je samotný námět a scénář. Důležitá je správná formulace myšlenky. Ve školním prostředí je námět omezen daným tématem a scénář je ovlivněn potřebou zpracování získávaných znalostí. V případě tvorby animovaného filmu ve volném čase, mají námět a scénář více volnosti a mají větší vypovídající hodnotu o samotných autorech. Dále děti pracují zvolenými nebo danými technikami s barvami, tvary a rozvíjí svoji schopnost interpretace slova obrazem. Při tvorbě animovaného filmu se děti učí používat takzvanou filmovou řeč ke ztvárnění dějové linie v čase, učí se typizaci pohybu, časování, rytmičtější se zvukovou složkou. Pokud jde o hudbu, mohou použít konkrétní hudební dílo nebo melodii nebo vytvořit svůj vlastní hudební doprovod ke svému filmu. Děti mohou při práci na svém filmu pracovat s mnoha dalšími výrazovými prostředky, jako jsou nadsázka, absurdita, dramatická zkratka nebo aluze. Animace sama o sobě nemá hranice a tak je možné pro ni hledat stále nové výrazové prostředky. Nové výrazové prostředky vznikají také v souvislosti s vývojem nových technologií. Počítačová animace například dala animovanému filmu nový výrazový prostředek – virtualitu.



## 4 Role animovaného filmu z pohledu dětí různých věkových kategorií <sup>[15]</sup>

### 4.1 Děti předškolního věku

Do této věkové kategorie patří z psychologického hlediska dvě vývojová období dítěte:

**Období batolecí** (1 - 3 roky) - rozvíjí se motorika, dítě začíná chodit, vyvíjí se řeč, dítě se učí první slůvka a krátké věty, rozvíjí se myšlení, dítě si začíná vytvářet vlastní identitu, dochází k sebeoznačení „JÁ“ a objevují se poprvé projevy vzdorů.

**Předškolní věk** (3 - 6 let) - dítě se učí samoobslužnosti, získává smysl pro povinnost, rozvíjí se myšlení a získávání nových podnětů napomáhá duševnímu rozvoji.

V tomto období dochází k rozvoji výtvarného projevu, kdy pomocí obrázků dokáží vyjádřit to, co jim slovní zásoba ještě nedovoluje, zejména dokáží pomocí barev a tvarů vyjádřit vlastní pocity. Rovněž dochází k rozvoji psychomotoriky, představivosti, fantazie a sociálního rozvoje, děti si hrají na různé sociální role - na maminku, na doktora, na pohádkové postavičky a to jim umožňuje vidět věci z jiného úhlu, v předškolním období jsou pro děti důležitá pravidla, zásady a mravní postoje

Děti v předškolním věku jsou především pasivními diváky. V dnešní době je zcela běžné, že děti sledují televizní pořady od nejútlejšího věku. V předešlých generacích sledovali malé děti televizní pořady několik minut denně. Symbolem dětského televizního pořadu byl Večerníček. V současné době děti sledují televizní pořady mnohem déle. Toho využil filmový průmysl a vyrábí dětské animované seriály, které mají cíleně i prvky vzdělávací. Zatímco dříve děti učily znát barvy maminky pomocí dětských her, předmětů a obrázkových knížek, dnes děti sledují seriály, kde je učí znát barvy animované postavičky, např. kravička Connie.

Pro rodiče je jednodušší pustit malému dítěti animovanou pohádku, kde mu postavičky vysvětlí, co je co a co se jak dělá. Pro dítě jsou tyto tvarově a barevně postavičky atraktivní a celkem dlouho u nich vydrží, nezlobí a neustálým opakováním se naučí základním věcem. Děti jsou však ochuzeny o kontakt s rodiči a bezprostřední reakci na jejich chyby a zejména úspěchy. Motivací k učení se novým věcem není pochvala a povzbuzování, ale atraktivita animovaných postaviček. Sledování animovaných filmů také čím dál více nahrazuje čtení pohádek. Myslím si, že vlastní

fantazie, kterou v dítěti probouzí poslech pohádky, je velmi důležitá pro jeho rozvoj. To, že dnes děti pohádku nejen slyší, ale i vidí, jejich fantazii nepodněcuje.

Následky neúměrného sledování televize v ranném dětském věku se projevují již v mateřské škole, když děti mají za úkol nakreslit koně, tak až na výjimky, nakreslí koně s bohatou hřívou v duhových barvách, jakoby předlohou byly postavičky ze seriálu My Little Pony. Přebírají barvy a tvary, které znají z televize a nekládají až tolik vlastní fantazii. Z hlediska potřeb dítěte batolecího věku není sledování televize příliš podnětné, nemají ještě velkou trpělivost a míra soustředění je rovněž velmi malá. K získání dovedností zejména v tomto věku je efektivnější přímý kontakt dítěte s dospělým, nehledě na skutečnost, že se současně rozvíjí vzájemný citový vztah. Paměť dítěte v batolecím věku je nezáměrná, dítě si pamatuje to, co ho nějakým způsobem zaujme, co je nové a nápadné. Jejich představy jsou nepřesné a předchází jim zkušenost. Pro děti předškolního věku však sledování animovaných televizních pořadů v rozumné míře přispívá k získávání nových podnětů.

## **4.2 Děti mladšího školního věku**

Z hlediska vývojové psychologie se dělí na tyto dvě věkové kategorie:

**Raný školní věk** (6 - 11 let) - začátek tohoto období je charakterizován školní zralostí, dítěte je schopno koncentrace, pozornosti, chápání a přizpůsobení se, cílem je rozvíjet píli, soustředěnost, zodpovědnost, uvědomování si smysluplnosti činnosti, charakteristická je i snaha o úspěšnost, důležitá je v tomto období sebe prezentace.

**Pubescence** (11 - 15) - v tomto období dochází k zásadním tělesným proměnám a s nimi spojenými psychickými důsledky, vytváří se vztah k opačnému pohlaví, roste význam vrstevnických skupin, v dítěti se probouzí zájem o budoucnost, mění se vztah k rodičům a postavení v rodině.

Ve školním věku je již animovaný film součástí života dětí. Každé dítě má ze svého raného dětství nějakou oblíbenou postavičku, nebo příběh či seriál. Dítě začíná vnímat svět takový jaký je a snaží se ho pochopit. To se projevuje v řeči, kresbě, výběru četby, filmů, hudby i ve hře. Fantazie v tomto věku začíná být vytlačována realitou a ztrácí spontánnost z předchozího období. Na začátku tohoto vývojového období se jedná o tzv. naivní realismus, kdy je dítě závislé na autoritě. Ten se později mění v realismus kritický, kdy dítě získává kritický postoj vůči dospělým a vlivu autority

ubývá. Pozornost dítěte školního věku je úmyslná. Vnímání přechází od celistvého k analytickému. Rozeznává detaily a zdokonaluje se vnímání času a vzdálenosti. Paměť hodně ovlivňují prožitky, zpočátku je mechanická a kolem 10. roku přechází k logické.

Z hlediska emočního vývoje se právě v tomto období začínají vytvářet tzv. vyšší city - etické, estetické, sociální a intelektové. Je tedy vhodné začít s výukou tvorby animovaného filmu. V tomto období děti vychází ze znalostí, zkušeností a mají touhu samy vytvořit své vlastní dílo, do kterého vkládají vlastní schopnosti a představy, jsou snaživé a iniciativní. Velký význam mají eidetické vlohy - schopnost přesného, jasného a plastického vybavení si předešlých vjemů. Dětství se vyznačuje bohatstvím potencialit, které je vhodné rozvíjet, aby nezanikly. A tvorba animovaného filmu nabízí hned několik činností, do kterých dítě může zapojit podle svých vlastních schopností.

### **4.3 Děti staršího školního věku**

Do této věkové kategorie patří zejména starší pubescenti z předchozí kategorie a počátek adolescence.

**Adolescence** (15 - 20 let) - toto vývojové období přináší největší nebezpečí projevů nezvládnuté puberty, nezvládání sociálních a partnerských rolí (závadové party, závislosti, sekty a další), prevencí je naučit dospívající umět mluvit o problémech, správně věci a jevy pojmenovat, naučit je vhodně trávit volný čas a předcházet nudě, pomoci jim vytvořit si vhodný hodnotový systém. Pro tento věk je typické, že jedinci zaujímají citové a názorové postoje vůči vnějšímu světu. Získávají širší rozhled a zkušenosti. Poznávací oblast je ovlivněna velkou intelektuální aktivitou, úsudky, schopností teoretických řešení a schopností abstrakce. Paměť v tomto věku je krátkodobá i dlouhodobá. Na rozdíl od kritiky v pubertě, začíná už být adolescent schopen i sebekritiky.

V období adolescence mládež zaujímá již také postoje k politice, ke společenskému zřízení, ke světově názorovým otázkám a své názory a představy má potřebu sdělovat a diskutovat o nich. Typická je také potřeba bouřit se proti konvencím a okřídleným frázím. Umění pro ně má již také formu sdělení, protože do prožitku již vkládají kromě emocionální také rozumovou složku. Počátek abstraktního myšlení provází fantazie, nápaditost a originalita. Rovněž zkušenosti z navazování prvních partnerských vztahů ovlivňují jejich vztah k umění, v této době proto nejvíce inklinují k naivnímu

romantismu. Animovaný film již nevnímají jako pohádkový příběh, ale oceňují kvalitu příběhu a originalitu zpracování. Necháme-li shlédnout mladší děti například animovaný film *Persepolis*, který vznikl na motivy stejnojmenného komiksu Marjane Satrapi, budou ho chápat jako napínavý dobrodružný příběh, teenageři v příběhu vnímají skutečný střet dvou světů s odlišnými kulturami a tzv. mezi řádky v něm hledají určité poselství a námět k přemýšlení.

Nároky na animovaný film z pohledu teenagera se zásadně mění. V současné době je generace dnešních teenagerů velmi ovlivněna počítačovými technologiemi, u počítačů tráví velkou část svého volného času a to se projevuje na způsobu zpracování jejich vlastní tvorby. Do svých příběhů vkládají originalitu a vlastní představy, které je samotné vnitřně motivují a naplňují.

## 5 Animovaný film jako součást estetické výchovy ve škole

### 5.1 Postavení estetické výchovy v Rámcovém vzdělávacím programu

Estetická výchova se na základních školách vyučuje podle Rámcového vzdělávacího programu ve vzdělávací oblasti podle kapitoly 5.7 Umění a kultura. Tato vzdělávací oblast se dělí na vzdělávací obory 5.7.1 Hudební výchova a 5.7.2 Výtvarná výchova. „V etapě základního vzdělávání je výtvarná výchova postavena na tvůrčích činnostech - tvorbě, vnímání a interpretaci. Tyto činnosti umožňují rozvíjet a uplatnit vlastní vnímání, cítění, myšlení, prožívání, představivost, fantazii, intuici a invenci. K jejich realizaci nabízí výtvarná výchova vizuálně obrazné prostředky (dále jen prostředky) nejen tradiční a ověřené, ale i nově vznikající v současném výtvarném umění a v obrazových médiích. Tvůrčími činnostmi (rozvíjením smyslové citlivosti, uplatňováním subjektivity a ověřováním komunikačních účinků) založenými na experimentování je žák veden k odvaze a chuti uplatnit osobně jedinečné pocity a prožitky a zapojit se na své odpovídající úrovni do procesu tvorby a komunikace.“<sup>1</sup>

Tvorba animovaného filmu je zahrnuta v doplňující vzdělávací oblasti v kapitole 5.10.4 Filmová/Audiovizuální výchova. Vhodným propojením může být animovaný film prostředkem k naplnění cílů obou uvedených vzdělávacích oborů tedy výtvarné i hudební výchovy. Další součástí Rámcového vzdělávacího programu jsou průřezová témata. Animovaný film je vhodným prostředkem k začlenění těchto témat do vzdělávacího plánu školy.

### 5.2 Školní projekty<sup>[8]</sup>

V souladu s Rámcovým vzdělávacím programem má každá škola rozpracovaný Školní vzdělávací program, na jehož základě probíhá výuka. V rámci výuky školy realizují školní projekty. V případě animovaného filmu může být školní projekt buď zaměřen na tvorbu animovaného filmu jako takového, nebo může být tematicky

---

<sup>1</sup> MŠMT: Rámcové vzdělávací programy. MŠMT [online]. Praha [cit. 2012-06-11]. Dostupné z: <http://www.msmt.cz/vzdelavani/skolskareforma/ramcove-vzdelavaci-programy>

zaměřen na jinou vzdělávací oblast a animovaný film je v tom případě prostředkem, který poslouží ke ztvárnění tématu. Animovaný film je také vhodný prostředek k propojení průřezových témat, kdy děti získávají znalosti a zároveň jako přidanou hodnotu rozvíjejí své estetické cítění, prožitkem z vlastní tvorby si také získané znalosti upevňují.

O vzrůstající oblibě animovaného filmu jako didaktického prostředku svědčí články na metodickém portálu [www.rvp.cz](http://www.rvp.cz), ve kterých pedagogové prezentují své zkušenosti z praxe včetně vlastní reflexe. Z diskusí k příspěvkům zveřejněným na tomto portálu je patrné, že obliba animovaného filmu u pedagogů je velká a výuka se setkává s pozitivním ohlasem u žáků.

Kromě volné volby témat při výuce filmové animace v jednotlivých třídách nabízí se její využití pro školu jako takovou. Směrů může být několik, ale podle poznatků, získaných ze školních serverů, se ukazuje několik hlavních. Tím prvním je přímo propagace a prezentace školy na internetu, včetně její historie, učitelského sboru, nejvýznamnějších žáků a pedagogů, výuky, školních událostí atd. Použitým technikám, tím spíše nápadům se meze nekladou. Druhý směr míří přímo do výuky ve škole, kde se může stát atraktivním a srozumitelným doplňkem vyučování. V tomto případě jde o využití animace k obrazovému, tedy symbolizovanému zprostředkování probírané látky, zvláště v předmětech, které kladou větší nároky na abstraktní představivost žáků. Pokud jsou dílčí kroky při výrobě tématického animovaného filmu součástí domácí přípravy, ocení je hlavně žáci, trpící různými poruchami učení a nestíhající probíranou látku v 45minutové vyučovací hodině. V rámci domácí přípravy mohou žáci připravovat podle školního zadání jednotlivé návrhy bez ohledu na časovou náročnost, které potom společně ve školní práci vyhodnotí a dále s nimi pracují. Zadání domácího úkolu může mít také například formu zamyšlení se nad tématem z hlediska připravovaného scénáře. Do této kategorie lze zařadit i filmy, které si všímají negativních jevů ve třídách, především všech forem šikany. Psychologie nás učí, že je lépe 1x vidět, než 100x slyšet a že 1 obrázek vydá za 1000 slov. Toho je třeba využít i ve školní výuce a školní animace je k tomu přímo stvořená, protože jejími autory jsou samotní žáci, každý z nich nějakým způsobem svou částí přispěl k celkovému produktu, na konečném výsledku mají tedy společný zájem a nejedná o úspěšnost jednotlivce. A do třetice bych uvedla ještě jeden způsob rozvoje školní animace, ten naopak míří za

brány školy. Animované tvorby ve škole je možné využít také ke zprostředkování regionálního kulturně historického dědictví v dané oblasti, městě, obci. Je totiž veřejným tajemstvím, že historické povědomí lidí o regionech, ve kterých žijí, pod vlivem velkých a centrálních médií výrazně klesá. Školní animace by mohla, třeba i ve volnočasových aktivitách žáků, alespoň částečně napomáhat tento deficit odstranit, přenést opomíjenou historii domova mimo zdi galerií a muzeí do veřejného prostoru a tím prospívat k oživení a posílení kulturně historické identity regionů. Tím by byla posílena kulturní a společenská úloha školy v životě obcí, zpochybňovaná v souvislosti s uvažovaným snižováním počtu základních škol, zvláště na českém venkově. Dalším vhodným tématem je zpracování příběhů získaných od pamětníků. Při jejich ztvárnění si děti příběh prožívají a lépe pochopí to, jak prožívali významné události minulé generace. Díky animovanému filmu se může stát výuka novodobých dějin prožitkovou výukou.

## 6 Animovaný film jako součást výchovy v rodině <sup>[5]</sup>

### 6.1 Fenomén Večerníček <sup>[17]</sup>

Večerníček si označení fenomén skutečně zaslouží, v České republice není dítě, které by kluka s papírovou čepicí neznalo a nejen to, znají ho i generace dospělých, které na příbězích Večerníčka vyrůstaly. Pavel Pravec objevil v roce 1999 planetku, kterou dokonce pojmenoval Večerníček po postavičce, která ho provázela jeho dětstvím.



Obrázek 1 - Večerníček

#### Historie a zajímavosti

Začátkem a inspirací pro podvečerní příběhy byl rozhlasový pořad Hajaja. Od roku 1961 dodnes přináší Český rozhlas krátké příběhy pro děti a nejen pro ně. Pravidelné televizní vysílání v Československu začalo 25. února 1954. Televize v té době začala vstupovat i do českých domácností, i když velmi zvolna. V roce 1963 se začaly vysílat nedělní podvečerní pohádky tehdy ještě pod názvem Stříbrné zrcátko. Od 2. ledna 1965 se vysílala pohádka *Kluk a kometa* již jako Večerníček, ale ještě bez dobře známé znělky. Od té doby bylo vytvořeno přes 300 seriálů.

#### Večerníčková „nej“:

- nejdelší seriál Večerníčku - je *Bob a Bobek na cestách* z roku 2005, má 52 dílů
- nejproduktivnější režisér Večerníčků - byl Václav Bedřich (*Bob a Bobek*, *Maxipes Fík*, *Říkání o víle Amálce* a mnoho dalších)
- nejpoužívanější technologie - je kreslená animace a hned po ní následuje loutková a plošková animace
- nejprodávanější - večerníček je nejžádanější produkt, který Česká televize prodává do zahraničí



## Znělka

Proslulá znělka Večerníčka vznikla v létě roku 1965 a je nejstarší a nejdéle používanou českou televizní znělkou a také jednou z nejstarších v Evropě. Výtvarníkem byl Radek Pilař, režisérem Václav Bedřich, dramaturgem a duchovním otcem, který dal Večerníčkoví jméno, byl Milan Nápravník, animátorem byl Antonín Bureš. Večerníčkoví propůjčil hlas Michal Citavý, kterému tehdy bylo pět let, a znělku zkomponoval Ladislav Simon. Znělka, která celá trvá čtyřicet pět sekund, vznikla ve studiu Bratří v triku. Znělka večerníčka byla původně černobílá, od roku 1973 je kolorovaná. Právě stále se opakující stejná znělka je pro děti nejdůležitější, je jakýmsi symbolem rituálu před usínáním.

## Příběhy

Prvním Večerníčkem, kterého zároveň již provázela známá znělka, byla pohádka *O televizním strašidylku* režiséra Václava Bedřicha. Příběh je ztvárněn kombinací kreslené animace a fotek. Prvním loutkovým večerníčkem byli *Broučci* na motivy příběhů Jana Karafiáta, premiéru měli v roce 1967. Z téhož roku pochází také animované *Pohádky ovčí babičky* a *O loupežníku Rumcajsovi*. V roce 1968 spatřili světlo světa *Křemílek a Vochomůrka* a jejich *Pohádky z mechu a kapradí*. V roce 1972 měl premiéru oblíbený Hurvínek ve třinácti epizodách *Na návštěvě u Spejbla a Hurvínka*. Prvním barevným a současně zatím jediným hraným večerníčkem je seriál *Krkonošské pohádky* z roku 1974. Později se ve Večerníčku objevily pouze hrané příběhy Václava Chaloupka se živými zvířecími herci (například *Tuláček* nebo *Vydrýsek*). V roce 1975 se na obrazovkách objevil „maxipes“ ve *Zrození Maxipsa Fíka*. V roce 1982 se stali doživotními žáky 3. B *Mach a Šebestová*. V roce 1984 se poprvé vysílaly *Příběhy včelích medvídků*. Od roku 1989 znají děti nešiky *Pata a Mata*.

Dnes už asi nespočítáme, kolikrát na obrazovkách Krteček zvedl udivené obočí a řekl své „jé“, kolikrát Dášeňka zaňafala nebo kolikrát Rákosníček skočil do rybníka Brčálníku. I když je historie večerníčků bohatá a děti se k příběhům rády vrací, je to právě zájem dětského diváka, který inspiruje tvůrce k další práci a iniciuje ke vzniku nových příběhů. Proto na nás mohou z obrazovky vykukovat Krysáci, Žížaláci a další nové a nové postavičky.

## **Večerníček součást rodiny**

Není asi dospělý, který by si z dětství nepamatoval věty jako „Po Večerníčku hned spát“ nebo „Když nesníš večeři, nebudeš se dívat na Večerníčka“ a mnoho podobných. Večerníček byl pro děti odměnou, nejen díky příběhům, které jim přinášel, ale také vytvářel určitou rodinnou pohodu a řád. Večerníček byl prvním měřítkem času pro malé děti, které ještě neznaly hodiny. Bylo to zhruba deset minut, kdy děti věděly, že den se chýlí ke konci. Dospělí s dětmi probrali jejich poslední „proč“ - proč měl krtek kalhotky zrovna modré, proč je Trautenberk tak zlý a podobně - a uložili je ke spánku. Večerníček seznamoval děti se základy dětské české literatury. Při nástupu do školy už děti znaly příběhy Františka Hrubína, Karla Čapka, Jana Drdy, Josefa Lady, Jana Karafiáta a mnoha dalších. Ať již rodiče předčítali dětem jakékoliv knihy, společné základy získávaly děti díky večerníčkovým příběhům a ve škole již měli pedagogové na co navazovat.

V současné době se vedou diskuse o vlivu změny vysílacího programu z ČT1 na ČT2 na sledovanost Večerníčka. K této změně došlo 1. ledna 2012. Večerníček se vysílá ve stejném čase jako dřív a myslím si, že děti nevnímají, z jakého programu oblíbený pořad sledují. Problematické je spíše zařazení Večerníčka do pásma Kavčí hnízdo. Od 17 hodin do 19.20 hodin běží na ČT2 nepřetržité pásmo pořadů pro děti různých věkových kategorií. Česká televize si vzala příklad z komerčních dětských televizí, které vysílají mnohahodinová pásma dětských pořadů, což ocení především rodiče, které dítě k televizi odkládají, ale určitě celé pásmo s dětmi nesledují. Malé dítě, které neudrží dlouho pozornost, tak vnímá pouze jednotlivé okamžiky, které ho nějakým způsobem upoutají. V tomto případě schází zpětná vazba, kdy dítě může klást doplňující otázky a rozvíjet získané poznatky. Těžko v tomto případě může dítě zhodnotit, který příběh se mu líbil víc a který méně. Nevnímají ucelené příběhy, ale pouze jednotlivé útržky některých z nich. Jsou-li v rodině děti různých věkových kategorií, každé chce sledovat jinou část a jenom stěží budou rodiče třídit, kdy se které dítě bude dívat a ostatní děti od televize odhánět. Ta chvíle, kdy se děti různých věkových kategorií přizpůsobily a společně s rodiči sledovali jeden a ten samý příběh, jsou již pryč.

Společně s vlivem komerčních televizí je nebezpečí, že nám začne vyrůstat generace dětí - konzumentů televizních pořadů - které si budou sledováním televizních

pořadů pouze krátit čas v době, kdy si jich nikdo nevšímá, aniž by docházelo k jakémukoli pozitivnímu rozvoji jejich vnímání. Důvodem přesunu Večerníčka na program ČT2 byly výsledky průzkumu sledovanosti, ze kterých vyplývá, že sledovanost Večerníčka mezi lety 2005 až 2011 klesla u dětí ve věku 4 - 14 let z 60% na méně než 25%, u dospělých diváků byl ve stejném období zaznamenán pokles z původních 13% na 7,5%. Podle vyjádření vedení České televize: *Večerníček může digitalizaci a nástup nových programů přežít jen spojením s dětským pásmem a jeho posunutím na 17 hodin. Pro Večerníčka by zůstal stejný vysílací čas v 18:45 a děti by získaly delší vysílání, které jim nově víc vyhovuje. Bude to lepší veřejná služba pro děti i jejich rodiče.*<sup>1</sup>

Z hlediska rozvoje estetického vnímání dětí je to však nesprávná úvaha. Položíme-li si otázku, zda je přínosnější rozvíjet estetické vnímání u 25% dětských diváků nebo zvýšit sledovanost dětí, které jsou k televizi odkládány a jejich přínos ze sledování několikahodinového pásma filmů je ten, že získávají náhodné z kontextu vytržené vjemy, dojdeme určitě k odpovědi, že přínosnější pro společnost z hlediska dalšího vývoje dítěte je varianta s menší sledovaností.

## 6.2 Kultovní seriály pro starší děti

České děti jsou od útlého věku zvyklé na své každodenní podvečerní pohádky, současná česká tvorba však nenabízí variantu krátkých pravidelných animovaných příběhů pro starší děti. V současné době tuto mezeru vyplňují seriály americké produkce, jsou to například Městečko South Park, Griffinovi, Futurama nebo kultovní seriál Simpsonovi.

### Simpsonovi<sup>[14]</sup>

Tak, jako se pro malé děti stal fenoménem Večerníček, pro ty starší se stal fenoménem



seriál Simpsonovi. Nejedná se již o pohádkové příběhy, kdy je dobro a zlo jasně označené, ale o společenskou satiru. Seriál Simpsonovi nezobrazuje zlo v jeho brutální podobě, jako je tomu například u některých počítačových her

Obrázek 2 - Simpsonovi

<sup>1</sup> Česká média: internetový denník [online]. Starhawk studios, 2012 [cit. 2012-06-11]. Dostupné z: <http://www.ceskamedia.cz/media/415558/proc-vecernicek-bude-na-ct2>

nebo hraných akčních filmů, ale jako zlo je divákům předkládáno porušování základních společenských norem a boření zažitých hodnot. V tomto animovaném filmu není otrocky zobrazována realita, vyskytuje se tam v náznacích. Hlavní hrdinové jsou žluté postavičky, na ruku mají jenom čtyři prsty, ale přesto je vnímáme jako plnohodnotné lidské bytosti. V hraném filmu by toto ztvárnění působilo bizarně, což jenom dokazuje, že při sledování animovaného filmu podvědomě zapojuje fantazii divák jakéhokoli věku, fantazie není jenom výsadou malých dětí, ale lze ji stále rozvíjet.

### **Historie seriálu**

Seriál Simpsonovi vytvořil režisér Matt Groening v produkci Jamese L. Brookse pro televizní stanici FOX. Seriál je vyroben technikou kreslené animace. Američtí diváci měli možnost poprvé zhlédnout tento seriál 19. dubna 1987 jako dvouminutový skeč v televizní Show Tracey Ullmanové. 17. prosince 1989 byla odvysílána první dvacetiminutová epizoda seriálu s názvem *Vánoce u Simpsonových* a zaznamenala takový ohlas, že seriál byl přesunut do hlavního vysílacího času. Simpsonovi jsou nejdéle vysílaným seriálem v USA a o jejich oblibě svědčí skutečnost, že mají svoji hvězdu na chodníku slávy v Hollywoodu. Zajímavostí je, že Barta Simpsona zařadil časopis Time mezi padesát nejvlivnějších osobností v zábavním průmyslu, přestože se jedná o smyšlenou animovanou postavičku. Českou premiéru měl seriál 8. ledna 1993 na ČT1. Od 1. ledna 2010 vysílá seriál Simpsonovi FTV Prima na kanálu Prima Cool. Prima Cool reprízuje od začátku celý seriál. Současně nakupuje nové série, pro které vyrábí vlastní dabing a je první stanicí, která nové díly seriály vysílá ve vlastní jazykové mutaci.

Děj seriálu se odehrává ve fiktivním městečku Springfield, což je nejčastější jméno měst a městeček v USA. Hlavními postavami je rodina Simpsonova - rodiče Homer a Marge a děti Bart, Líza a Maggie. Většina dějových zápletek je postavena na výrazné protikladnosti charakterů členů rodiny Simpsonových- vzorná Líza a věčný rebel Bart, Marge jako vzor manželky a hospodyně a nemožný manžel Homer, Maggie je tichým pozorovatelem.

## **7 Volný čas a animovaný film <sup>[10]</sup>**

### **7.1 Způsob trávení volného času dětí různých věkových kategorií**

V roce 2011 zveřejnil Národní institut dětí a mládeže výsledky výzkumu *Hodnotová orientace dětí ve věku 6 - 15 let*, který byl zpracován v rámci projektu Klíče pro život. Jedním z cílů výzkumu bylo zjistit, jak tráví děti různých věkových kategorií volný čas. Do výzkumu bylo zapojeno 2 238 respondentů ve věku 6 - 15 let z různých rodinných zázemí, navštěvujících různá školská zařízení a z různých krajů republiky.

#### **Děti ve věku 6 - 9 let**

Ze závěru výzkumu vyplývá, že mladší děti tráví volný čas především s rodinou, která je ovlivňuje a má určující vliv na osvojování způsobu trávení volného času do budoucnosti. V této věkové kategorii ještě děti netráví příliš často volný čas v zájmových kroužcích a to z důvodu, že ještě nejsou vyprofilované pro některé volnočasové aktivity a také proto, že ještě nezahájily školní docházku. V základních školách často děti poprvé dostávají nabídku organizovaných volnočasových aktivit.

Nejrozšířenějším způsobem trávení volného času podle průzkumu je sledování televize. V dané věkové kategorii vůbec nesleduje televizi pouze 0,8% respondentů, což je 6 dětí. V tomto mladším věku ještě sledování televize více ovlivňují rodiče. 33% dětí rodiče často zakazují sledovat podle jejich názoru nevhodné pořady a 54% dětí to rodiče zakazují často, pouze 11% dětí uvedlo, že jim rodiče žádné pořady nezakazují. Stejně tak 20% mladších dětí rodiče vhodné pořady doporučují často a 59% občas. Vhodné pořady nedoporučuje dětem pouze 21% rodičů dotázaných dětí.

Dalším médiem, které ovlivňuje volný čas dětí je internet. 10% dětí ve věku 6 - 9 let se k internetu připojuje často, ale naopak 60% se nepřipojuje nikdy. V tomto věku děti používají počítač nejčastěji k hraní počítačových her.

#### **Děti ve věku 10 - 15 let**

Ve stejném výzkumu uvádějí respondenti ve věku 10 - 15 let, že volný čas tráví méně s rodinou a více s kamarády, což souvisí s větší samostatností dětí a potřebou vyhledávat nové sociální kontakty. I v této věkové kategorii je na prvním místě volnočasových aktivit sledování televize. Vůbec nesleduje televizi pouze 0,3% respondentů, což je 5 dětí. Rodiče nezakazují sledování nevhodných pořadů 45%

respondentům a vhodné pořady nikdy nedoporučují 36% dotázaných dětí. V tomto věku se tedy jedná převážně o nekontrolované sledování televize, které může mít na děti negativní následky například v zaměňování „televizní reality“ za skutečnou realitu. Rovněž více času tráví děti u počítače. Stejně dopadly výsledky, týkající se času tráveného u počítače. Děti ve věku 10 - 15 let využívají počítač, mimo hraní her, zejména internet k vyhledávání informací pro školní potřeby, ke stahování filmů a hudby a zejména ke komunikaci na sociálních sítích. V případě internetu dětem ve věku 13 - 15 let zakazují rodiče některé webové stránky často pouze 12% respondentům, občas tak činí u 38% dotázaných dětí a vůbec nezakazují u 46 % dětí.

Stejně tak jako v případě nekontrolovaného sledování televize, i v případě internetu rodiče u starších dětí méně dohlíží na to, co děti na internetu dělají. Ve starší věkové kategorii dětí však vzrůstá zájem o organizované volnočasové aktivity, děje se tak zejména u dětí do 13 let, potom zájem opět klesá a děti se orientují na IT a hudbu, ale také se projevuje spotřební chování jako nakupování, návštěva kin a fastfoodů. Z ostatních volnočasových aktivit se děti nejvíce zajímají o sport. Dívky ještě preferují hudebně dramatické, výtvarné a vzdělávací aktivity. Chlapci zase častěji než dívky navštěvují technické kroužky a turistické oddíly.

Výzkum také odhalil, že ze strany organizujících zájmové činnosti zůstává nepovšimnutá skupina dětí od cca 11 let. Vychází se z předpokladu, že děti jsou již někde přihlášeny a je zbytečné jim volnočasové aktivity nabízet.

Vzhledem k výsledkům výzkumu se ukazuje jako velmi vhodné spojení volnočasových aktivit s tvorbou animovaného filmu. Děti obou uvedených věkových kategorií tráví převážnou část svého volného času buď sledováním televizních pořadů, nebo u počítačů. Tvorba animovaného filmu zúročí kladný vztah k animovanému filmu a získané dovednosti s výpočetní technikou. Výhodná je motivace vytvoření vlastního díla s možností prezentace. Vzhledem k tomu, že zájem staršího dítěte ovlivňuje zájem jeho vrstevníků, lze získat pro práci na animovaném filmu hned celou skupinu dětí.

## **7.2 Vliv médií**

Obecně lze konstatovat, že média mají v současném světě obrovský celospolečenský vliv nejen na děti, ale i na dospělé. Média sama o sobě neškodí ani neprospívají. Škodlivé nebo prospěšné je způsob jejich používání. Je to stejné jako

bychom se zamýšleli obecně nad tím, jestli je jídlo prospěšné nebo škodlivé. Přirovnáme-li média k jakési duševní potravě, dojdeme k názoru, že je to skutečně podobné. Jíme-li střídavě a zdravě, jídlo nám prospívá. Jíme-li málo nebo příliš anebo si vybíráme nezdravé potraviny, má to negativní dopad na naše zdraví. Stejně jako vstřebává-li dítě přemíru mediálních informací a navíc pro jeho věk nevhodných, neprospívá to jeho psychickému vývoji. Důležitá je rozumná míra konzumace. V dnešní době bychom mohli jenom těžko existovat bez médií. Dítě, které nezná televizi nebo počítač, bude mít daleko menší přehled než ostatní děti a bude se těžko zařazovat do kolektivu. Dítě, které je na médiích závislé, ale s vrstevníky také nakonec ztrácí kontakt a uzavírá se ve virtuálním světě. Důležité je naučit děti zacházet s médii již v raném věku. „*Vést děti k tomu, aby užívaly média všeho druhu v rozumné míře a rozumným způsobem, je stále naléhavějším úkolem rodinné i školní výchovy. Teorie a metodika výchovy k inteligentnímu a kritickému diváctví je dnes jednou z nejdůležitějších pedagogických disciplín.*“<sup>1</sup> Dítě by mělo vědět, že média jsou jenom součástí jejich života, nikoli jeho středobodem. Dítěti prospívá, sleduje-li v rozumné míře dětské pořady, získává informace, rozvíjí si fantazii, učí se hodnotit a komunikovat s dospělými o tom, co vidí a slyší. Nemělo by mít ale problém například odjet s rodiči na dovolenou bez televize a bez počítače. Současně by se děti měly naučit velmi brzy chápat rozdíl mezi tím, co jim nabízejí média a realitou.

Jako příklad lze uvést již zmiňovaný seriál Simpsonovi. Ačkoli je seriál určen starším dětem a dospělým, často jej sledují i mladší děti. Nedá se jednoznačně říci, že sledování tohoto seriálu jim škodí jenom proto, že je určen starším dětem. Jedná se o satirický seriál, který pracuje s fikcí. „*Vnímáme-li fikci jako tvůrčí úsilí, které je zakotveno v realitě, z níž čerpá veškerý svůj materiál, není představa, že bychom se mohli učit z fikce nijak problematická. Fiktivní příběhy popisují hypotetické možnosti. Jejich vylíčení nás může inspirovat, neboť místa a problémy, o kterých se tam mluví, mohou připomínat naše vlastní.*“<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> ŘÍČAN, Pavel. *Agresivita a šikana mezi dětmi: jak dát dětem ve škole pocit bezpečí*. Vyd. 1. Praha: Portál, 1995. 95 s. Pedagogická praxe. ISBN 80-7178-049-9.

<sup>2</sup> Simpsonovi.net. SIMPSONSHOP.CZ. *Simpsonovi.net: žlutá síla* [online]. 2012. vyd. 2012 [cit. 2012-06-11]. Dostupné z: <http://www.simpsonovi.net/>

Pokud tedy dítě sleduje tento seriál s dospělým, který s ním situace rozebírá a vysvětlí mu, kdy se jedná o nadsázku, kde končí realita a kde začíná fikce, může pro něj být sledování seriálu poučné.

Média ovšem nejsou jenom televize a počítač, ale také třeba knihy a časopisy. Stejně tak jako nepochybujeme o tom, že čtení knih rozšiřuje dětem obzory, slovní zásobu a kultivuje jejich verbální projev, dokáží to i ostatní média. Média by měla děti inspirovat jak v získávaných informacích, tak v pozdějším věku v možnostech jejich využití k vlastní tvorbě.

### **7.3 AniFest a školičky animace<sup>[3]</sup>**

#### **AniFest a děti**

Premiéru měl AniFest v roce 2002 v Třeboni, rokem 2009 se festival přestěhoval do Teplic. Zatímco první ročník festivalu byl pouze přehlídkou domácí české produkce, již od roku 2003 pořádá AniFest mezinárodní soutěž. V současnosti se na AniFestu soutěží v 11 kategoriích, mezi nimi i v kategorii studentských filmů, animované reklamy a videoklipů a filmů vytvořených dětmi. O pozici AniFestu ve filmovém světě svědčí fakt, že za 11. festivalových ročníků od roku 2002 do roku 2012 se do mezinárodní soutěže AniFestu přihlásilo 10 406 filmů ze 79 zemí světa. Jen v roce 2012 to bylo 1600 filmů z 66 zemí světa, z nichž bylo 231 vybráno do soutěží. Dalších 254 filmů bylo promítnuto v rámci doprovodného programu. V rámci speciálních seminářů se v roce 2012 na AniFestu konalo 27 odborných přednášek, kterých se účastnilo přes 100 profesionálů z oblasti animovaného filmu z Česka i ze zahraničí, 150 studentů českých filmových škol a 60 zahraničních. V hledišti se vystřídalo přes 20 000 diváků, další tisíce prošly největší výstavou, věnovanou dílu loutkového genia Jiřího Trnky.

Během své historie přivítal AniFest takové kapacity animace jako jsou americký animátor s několika nominacemi na Oscara Bill Plympton, belgický animátor Raul Servais, ruský filmař Gary Bardin, anglická režisérka Joann Quinn, holandský animátor Paul Driessen, světově uznávaní režiséři Rus Jurij Norštejn a Francouz Michel Ocelot a stovky dalších osobností světové i české animace, včetně dnes už uznávaného mladého animátora českého původu Jakuba Pisteckého ze studií Lucas Film. Ti všichni byli aktivními účastníky seminářů a odborných diskusí filmových profesionálů.



Specifickou součástí festivalu, která nemá v Evropě obdoby, jsou masové dílny - workshopy - animace pro děti pod vedením předních profesionálních výtvarníků a studentů filmové animace. Děti mají na festivalu i svou vlastní kategorii „Filmy vytvořené dětmi“. Už tradičně se soutěží ve dvou kategoriích – do 12 let a od 12 do 15 let věku. Zájem je značný, na ročníku 2012 komise vybírala z více jak devadesáti filmů nejen z Česka, ale i z dalších evropských zemí, například z Německa, Belgie, Maďarska, Itálie, Velké Británie nebo Slovenska.

AniFest není jenom soutěžní přehlídkou, kde se představují novinky z české a světové animace, díky doprovodnému programu nabízí divákům přehled toho, co bylo v minulosti vyrobeno, dospělí si oživují vzpomínky na to, co sledovali kdysi a děti se seznamují s historií animovaného filmu. Dalším přínosem AniFestu je vyvážení české produkce animovaných filmů do zahraničí, kde je o českou animaci velký zájem.

### **Školičky animace**

Děti tvoří také během festivalu ve specifických festivalových výtvarných dílnách - workshopech. Ty pak v rámci Ozvěň AniFestu pokračují celoročně - pod vedením zkušených lektorů. Ti také nejen na festivalu, ale i během roku poskytují konzultace a kurzy pedagogům, kteří mají zájem vyučovat animaci na svých školách, ale také těm, které animace zajímá a chtějí ji vést se žáky a studenty v místě svého regionu v rámci volnočasových aktivit. Podle údajů z vedení AniFestu se školiček animace jak při festivalu, tak i v rámci Ozvěň AniFestu zúčastnilo od roku 2005 v celé republice na 40 000 dětí. Jen festivalové školičky přímo v místě a v době přehlídky se každoročně účastní zhruba 700 dětí. Přitom není rozdíl mezi chlapci a děvčaty a přicházejí děti různých věkových kategorií.

Lektorka školiček AniFestu Zuzana Bukovinská exkluzivně pro tuto práci uvedla, že děti z animačních technik jednoznačně dávají přednost modelování. Plastelína vede, ale baví je taky písek - a následně i vystřihování a pohybování pod kamerou. Tendence vývoje výtvarných představ, dovedností a schopností dětí je podle ní naprosto vzestupná, a dá se říci, že i během jednoho workshopu se to rapidně zlepšuje, děti přestávají váhat a „rozjedou se“. Dá se říct, že díky workshopům se jednoznačně ukazuje zlepšující se výtvarné cítění, manuální zručnost a rozvinutí fantazie. Pokud jde o to, zda děti častěji zpracovávají vlastní nebo pohádkové příběhy, či mají blíže k fantazy, objevuje se obojí. „Zase je to individuální, je vidět ovlivnění TV,

počítačovými hrami, méně už pohádkami, ale protože se jedná o poměrně krátké filmečky, tak děti ztvárňují hlavně malé příběhy, akce, případně vtipy, které vycházejí z jejich životních zkušeností. „Každopádně děti mají k této práci = animaci, velmi pozitivní vztah a naším cílem je dovést je k vyjádření jejich vlastního světa a vidění, ne k imitaci již viděného,“ uvedla Bukovinská.

Kromě rozvíjení výtvarných schopností si děti při workshopech AniFestu mohou vyzkoušet různé profese z výroby animovaných filmů, ať už jde o scénáristy, režiséry či animátory. Z těchto workshopů si pak odnášejí domů svůj vlastní animovaný film, není výjimkou, že s nimi soutěží pak na AniFestu. Vhodnost a účelnost animované tvorby při estetické výchově dětí odborníci opírají o fakt, že animovaný film je „komplexní výtvarný obor, kde se děti učí nejen kreslit, ale i malbě, sochařství, řezbářství či počítačové grafice a jiným uměleckým řemeslům. A to všechno formou hry a zábavy. Z vlastních zkušeností víme, že animace se tak stává každodenní náplní volného času dětí a výrazně se tak snižuje možnost negativních vlivů městského prostředí.“<sup>[1]</sup>

To je jeden z důvodů, proč vedení AniFestu zhruba od roku 2010 usiluje ve spolupráci se základními a středními školami, základními uměleckými školami a institucemi organizujícími volnočasové aktivity o založení trvalých animačních školiček, kde se děti budou mít šanci učit animačním postupům v rámci svých odpoledních aktivit a tím o rozšíření „Školiček animace“ i nad rámec každoročního festivalu. Projekt navazuje na program mediální výuky v rámci projektů MŠMT.

I zásluhou AniFestu tak vznikly a dále vznikají samostatné školy animace, z nichž část s AniFestem trvale spolupracuje, část však působí zcela samostatně, a to po celé republice. Různé výukové programy, které v nich běží, mají za cíl přiblížit dětem žánr animovaného filmu a aktivně je do jeho tvorby zapojit. Souběžně tato zařízení spolupracují s pedagogy a lektory, aby mohli s dětmi vytvářet animované filmy při výtvarné výchově na základních, středních či základních uměleckých školách. Z nejznámějších školiček animace uvedme například občanské sdružení Ultrafun, které vzniklo zásluhou pedagogů a studentů katedry Filmové a televizní grafiky na VŠUP v Praze. Právě toto sdružení začínalo se svými dílničkami na AniFestu, jako jedna z prvních školiček animace u nás a postupně se natolik rozrostlo, že v současné době nabízí kromě svých pravidelných kroužků i různé jednodenní či vícedenní workshopy

pro děti i lektory a jezdí po celé republice do škol či dělá dílny k výstavám. Pracují také se sluchově postiženými dětmi. Také plzeňská škola animace Animanie nabízí už šest let dětem a pedagogům možnost vyzkoušet si vlastní animační práci prostřednictvím workshopů. Malá škola animace, která v Praze vznikla v roce 2008 ve sdružení Aeroškola – edukační sekce artových kin Aero, Světozor a Oko, pořádá pravidelně dvouměsíční kurzy pro děti od 9 do 15 let. Seznamuje děti s tvorbou klasického animovaného filmu s využitím nejrozumnějších výtvarných technik. Začínají jednoduchými cvičeními až k vlastnímu filmu.

Animovaný film podle lektorů školiček jak technikou, tak obsahem nabízí dětem nepřehledné možnosti výtvarného zpracování. Navíc animace jako málokterý žánr umožňuje dětem při výtvarné výuce uplatnit jejich představy a fantazii, přeskakovat časové a dějové rozměry, uplatňovat vlastní schopnosti a vidění světa kolem sebe. Jedná se přitom o kolektivní dílo, takže všichni, kdo se na něm podílejí, se musí nějakým způsobem při realizaci dohodnout a začlenit. Animovat navíc může prakticky každé dítě, včetně tělesně nebo sluchově postižených. Představa, že dítě musí umět nejdříve dobře kreslit, aby mohlo animovat, byla popřena právě mnoholetou praxí workshopů animace. Stejně tak platí, že ani pedagog nemusí být profesionální animátor, aby mohl při výtvarné výchově vytvořit s dětmi zajímavý animovaný film.

Rozvoji animace v rámci výtvarné výchovy na základních školách a gymnáziích by podle diskusí pedagogů a lektorů při seminářích AniFestu prospělo pravidelné zveřejňování konečných výtvorů na internetu. Ne všechny školy však práce svých žáků na svůj server dávají. Přitom zpětná vazba je i zde velmi důležitá, a pokud žáci vědí, že jejich animace bude publikována, daleko víc pracují.

### **Ozvěny AniFestu**

AniFest je navíc festival, o kterém lze s nadsázkou říci, že nikdy nekončí. Starají se o to Ozvěny AniFestu, přehlídka toho nejlepšího ze soutěže i z doprovodných filmových programů, včetně školiček animace, odborných přednášek a besed s tvůrci. Ozvěny pak formou neziskových projekcí putují po českých městech a školách vlastně celý rok. Ročně se jich uskuteční zhruba 200. Školám Ozvěny AniFestu cíleně nabízejí speciální bloky krátkých filmů, věnované různým animačním technikám, národním kinematografiím, spojení filmu a hudby, filmu a výtvarného umění apod.

## 8 Dotazníkové šetření

### 8.1 Metoda a cíl dotazníkového šetření

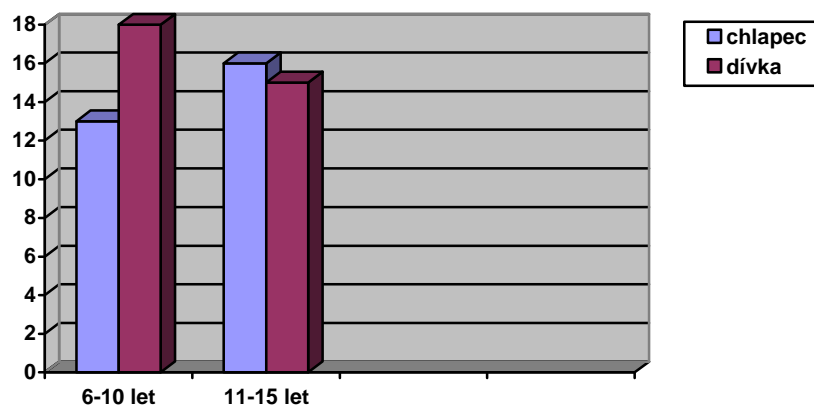
Dotazník má dvě části. První část je složena ze sedmi vět, které tvoří krátký příběh. Z nich měli respondenti vybrat jednu, která by jim dělala největší problém při tvorbě animovaného filmu. Ve druhé části dotazníku měli označit techniku animace, kterou by zvolili pro zpracování animovaného filmu. Na otázku měly děti odpovídat z pozice režiséra, to znamená, že měly brát v potaz nejen výtvarnou stránku filmu, ale i scénář.

Respondenty dotazníkového šetření byly děti, které se zúčastnily školiček animace na 11. ročníku festivalu animovaných filmů AniFest v Teplicích ve dnech 26. 4. - 1. 5. 2012. Účast na dotazníkovém šetření byla dobrovolná.

Cílem dotazníkového šetření bylo v první části zjistit, jak vnímají děti dějovou rovinu animovaného filmu při jeho tvorbě v souvislosti s věkem a zda se liší z pohledu dívek a chlapců. Ve druhé části dotazníkového šetření bylo cílem zjistit, jaké animační techniky jsou dětem blízké a zda se s věkem mění.

### 8.2 Zpracování a analýza

Dotazníkového šetření se zúčastnilo celkem 62 dětí, z toho bylo 53% dívek a 47% chlapců.



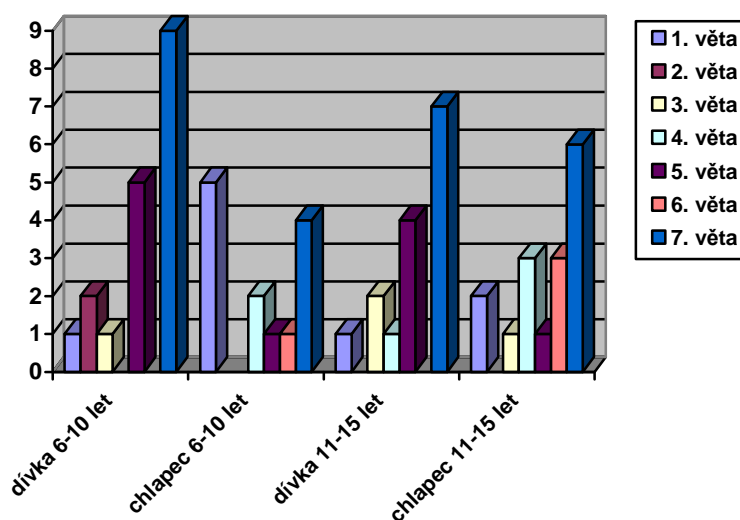
graf 1 - struktura respondentů

Ve věkové kategorii 6 - 10 let se zúčastnilo více dívek - 58%, ve věkové kategorii 11 - 15 let bylo více chlapců - 51%. Pokud jde o účast v jednotlivých kategoriích, překvapivě se zúčastnil stejný počet dětí 50% - tedy 31 mladších dětí a 31 starších dětí. Zejména u starších dětí byla účast na dotazníkovém šetření příjemným překvapením.

**V dotaznících děti pracovaly s těmito větami:**

1. V oboře hajného Nekoly se narodila malá srnka.
2. Děti měly velikou radost.
3. Chodily se na ni často dívat, ale dělaly si starosti.
4. Srnka byla stále slabá a nenabírala sílu.
5. Jednoho dne srnka zemřela.
6. Děti byly smutné.
7. Nebuďte smutné, tak to v přírodě chodí, řekl jim hajný Nekola.

V první části dotazníku děti měly v dotaznících označit větu, která by jim dělala největší problém při zpracování animovaného filmu z pohledu režiséra.



**graf 2 - nejčastěji volená věta**

Největší problém pro děti představovala sedmá věta, za problematickou ji označilo 42% dětí, věková kategorie v tomto případě nehrála roli, vybral ji stejný počet dětí - 50% mladších a 50% (31) starších dětí, při čemž dívky označily tuto větu v 26% (16) a v 16% (10) ji označili chlapci.

Důvodem, proč děti nahlíží na tuto větu jako na problematickou pro zpracování, je skutečnost, že věta obsahuje abstrakci. Pokud by se děti dostaly ke skutečnému zpracování příběhu, zjistily by, že námět nelze zpracovat doslovně, ke zpracování jim slouží scénář, ve kterém se scénárista spolu s režisérem s takovými překážkami na samotném počátku vypořádá.

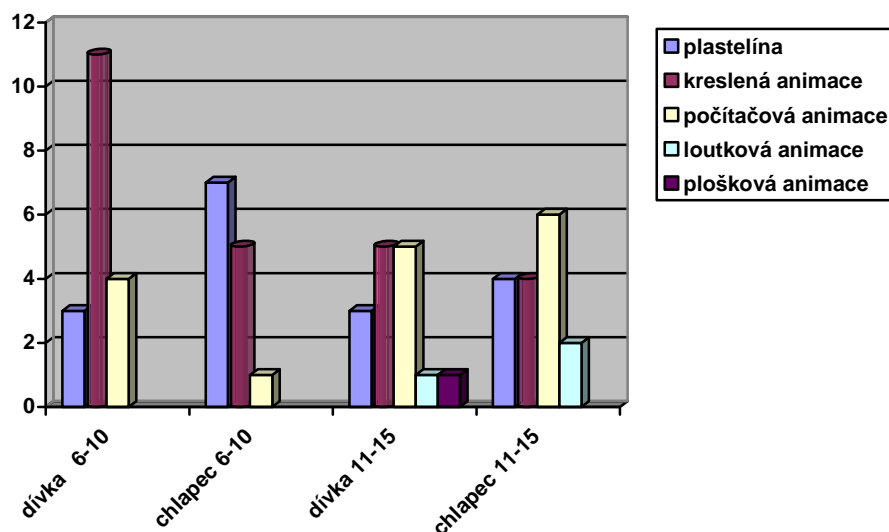
Další větou, kterou děti vyhodnotily jako nesnadnou ke zpracování, byla věta pátá, označily ji v 18% (11) případů, z toho bylo 15% dívek (9) a jenom 3% chlapců (2). V tomto případě se jednalo spíše o emotivní hodnocení obsahu. Zajímavostí je, že dívky hodnotí samotný obsah mnohem více než chlapci, kteří se více soustředí na technickou stránku zpracování příběhu.

Podobně hodnotily děti větu čtvrtou, označilo ji 10% dětí (6). Zajímavé je, že tuto větu si zvolilo 8% chlapců (5). Těžko říci, zda v tomto případě přistupovali chlapci k volbě emotivně a vadilo jim, že srnka umírá, více než smrt samotná, jako konečný stav v následující větě, nebo zda sehrálo roli spíše obtížné zpracování přetrvávajícího stavu děje. Podobně je to i ve větě třetí, kterou jako nesnadnou označilo 5% dětí (3), kde se objevuje slovo často. Zajímavé bylo vyhodnocení první věty, kterou zvolilo jako obtížnou 14% dětí (9) a z toho byly 3% dívky (2) a 11% chlapců (7). Z 11 % chlapců, kteří tuto větu zvolili, bylo 8% chlapců (5) ve věku 6 - 10 let. Jeden 8letý chlapec, který tuto větu označil, napsal, že *„neví, jak udělat, že se srnka narodila, tak by ji tam prostě namaloval“*. Aniž by to tušil, vyrovnal se s problémem jako zkušený scénárista.

Zvláštní bylo hodnocení věty druhé a šesté. Druhou větu, která popisuje, že děti měly radost, zvolily 3% dívky (2) a žádný chlapec, naproti tomu větu šestou, která vyjadřuje smutek, zvolilo 6% chlapců (4) a žádná dívka. Je to zřejmě dáno tím, že vyjádřit radost například zvednutím koutků úst, je pro děti jednoznačné. Vyjádřit naopak smutek pouze tvarem úst už tolik jednoznačné není, může být zaměnitelné například se zamyšleností nebo váhavostí a je třeba výraz více upřesnit. Navíc děti od nejútlejšího věku přirozeně napodobují smích a radost, naopak smutek a pláč u druhých v nich vyvolává spíše rozpaky.

Z výsledků první části dotazníkového šetření vyplývá, že dívky děj při zpracování vnímají a hodnotí výrazně emotivněji než chlapci a to v obou věkových kategoriích. Naopak chlapcům dělá větší problém dílčí emoce vystihnout. Chlapci se lépe než dívky vyrovnávají s abstrakcí.

V druhé části dotazníku měly děti uvést, jakou techniku animace by pro zpracování zvolily.



graf 3 - volba techniky animace

Děti nejčastěji volily techniku zpracování příběhu kreslenou animací, bylo to celých 40% respondentů, z toho volilo tuto techniku 26% dětí (16) mladší věkové kategorie a 14% dětí (9) starší věkové kategorie. U mladších dětí tuto techniku volilo 18% dívek (11) a 8 % chlapců (5). Dále 27% dětí (17) volilo animaci s plastelínou, z toho bylo 16% dětí (10) ve věku 6 - 10 let a 11% dětí (7) ve věku 11- 15 let. Zatím co u starších dětí se poměr příliš nelišil, u mladších dětí volilo animaci s plastelínou 11% chlapců (7) a jenom 5% dívek (3). Počítačovou animaci si vybralo 26% dětí (16) Tuto animaci volily zejména děti starší věkové kategorie a to v 18% případech (11), mezi volbou dívek a chlapců starší věkové kategorie byl poměr téměř stejný. U mladších dětí si vybralo počítačovou animaci 6% dívek (4) a jenom 2% chlapců (1). Loutkovou animaci si nevybral nikdo z mladších dětí a děti starší věkové kategorie si ji vybraly v 5% případů (3). 2% dětí (1) zvolilo ploškovou animaci.

V druhé části dotazníkového šetření se ukázalo, že děti zejména mladší věkové kategorie volily kreslenou animaci. Tuto techniku nejlépe znají jednak jako diváci a jednak se učí kreslit již od nejútlejšího dětství. Je to technika, ve které si věří, že ji

zvládnou. Animaci s pomocí plastelíny si rovněž více vybíraly menší děti, ale v poměru chlapců a dívek by plastelínu použilo více chlapců. Pravděpodobně to souvisí s lepší prostorovou představivostí chlapců v tomto věku. Počítačovou animaci podle předpokladů volily zejména starší děti, pro které se v tomto věku počítač stává přirozenou součástí.

### **8.3 Výsledek šetření**

Dotazníkové šetření ukázalo, že existuje rozdíl ve vnímání myšlenkové roviny animovaného filmu jak z pohledu dívek a chlapců, tak z pohledu věku dítěte. Dostanou-li děti námět nebo příběh ke zpracování, dívky bez rozdílu věku prvotně hodnotí obsahovou rovinu, ke které přistupují emotivně. Naopak chlapci se v počátku s emotivní složkou vyrovnávají lépe, potíže jim dělá při procesu tvorby pouze ztvárnění dílčích emocí, například jak ztvárnit smutek. Děti mohly věty nejen vyškrtnout, ale i navrhnout změnu. Většina dětí pouze označila věty, se kterými by měly při tvorbě animovaného filmu potíže, ale nenavrhly jinou variantu. Z těch, které přece jenom navrhly změnu, byla většina, která považovala za obtížnou větu sedmou: „Nebud’te smutné, tak to v přírodě chodí, řekl jim hajný Nekola.“. Nejčastěji navrhovaly změnu tím způsobem, že provedly obsahovou změnu ve větě páté, ve které srnka zemřela, na variantu, že srnka zůstala naživu. Aby se tedy vyhnuly problému, jak změnit jednu větu, změnily děj celého příběhu. K této změně přistupovaly zejména dívky obou věkových kategorií. Jedním krokem se vyrovnaly jak s abstrakcí, tak zároveň odstranily negativní emoce v příběhu.

Ve druhé části dotazníkového šetření se projevil vzrůstající vztah zejména starších dětí k počítačům. Zatímco menší děti se přikláněly ke zpracování animovaného filmu technikami kreslené animace, se kterými se setkávají od nejútlejšího dětství, u starších dětí byl vliv počítačů při volbě animační techniky značný, a to jak u chlapců, tak i u dívek.



## 9 Závěr

Obecná definice estetiky vychází z řeckého slova *aisthetikos*, což znamená cit, vnímavost. Jako filozofická disciplína se estetika zabývá působením krásna na člověka, vnímáním pocitů a dojmů z uměleckých a přírodních výtvorů. „*Estetickou výchovou v nejširším slova smyslu rozumíme takové působení na citovou, volní, rozumovou a mravní stránku dětského duševna, jehož cílem je trvalé ovlivnění vztahů k umělecké tvorbě historické i současné a k estetickým podnětům, které přináší společenský život a jimiž na citlivého vnímatele působí přírodní krása; estetickou výchovou se má rozvinout i vlastní estetická činnost dětí, především jejich projev výtvarný, hudební a slovesný. V užším slova smyslu rozumíme estetickou výchovou zpravidla výchovu k uvědomělému prožitku uměleckých děl přiměřených obsahem a formou dětskému cítění i chápání a výchovu vlastní tvořivé a reprodukční činnosti dětí v oborech souvisejících svou povahou a metodou s uměním*“.<sup>1</sup>

Nelze jednoznačně určit, do jaké míry animovaný film rozvíjí estetické vnímání dětí. Estetika nedisponuje žádnou hmatatelnou měřitelnou hodnotou. S určitostí však lze konstatovat, že animovaný film má všechny předpoklady, aby estetické vnímání dětí rozvíjel. Cílem každého tvůrce a producenta animovaného filmu je, aby se film líbil a oslovil diváka, to samé platí i pro tvorbu amatérskou. Animovaný film má několik uměleckých prostředků, kterými na diváka působí. Využívá k tomu **literární umění** ve smyslu psaného slova ve formě scénáře, které navíc lze rozvíjet v komentáři, dialogích nebo v titulcích. Dalším uměleckým prostředkem je **výtvarná složka**, která má v animovaném filmu zcela zásadní roli. Do třetice nedílnou součástí animovaného filmu je zvuk a to zejména **hudba**. V těchto třech základních uměleckých kategoriích esteticky působí animovaný film na děti jako diváky. Nové technologie dávají dětem možnost rozvíjet estetické cítění také v praktické rovině. Pokud si děti samy zkusí vytvořit animovaný film, získají k animovanému filmu a výtvarnému umění zcela jiný vztah. Začnou na něj nahlížet obohaceny o novou zkušenost. Tato vlastní zkušenost později dává dětem možnost nahlížet na umělecká díla z nového širšího úhlu pohledu.

---

<sup>1</sup> UŽDIL, Jaromír. *Estetická výchova: Úvod do studia*. 1. vyd. Praha: SPN, 1960. 92, [4] s. Na pomoc učitel.

Na základě vlastní zkušenosti jsou děti schopné emoce z uměleckého zážitku samy prožívat a začínají chápat funkci umění jako sdělení, ať již se jedná o sdělení vlastních emocí autora nebo obsahové sdělení uměleckého díla.

Vezmeme-li v úvahu, že animovaný film disponuje prostředky, které působí na estetické vnímání dítěte, je pouze otázkou vhodného způsobu jakým děti vést k tomu, aby se nestaly pouze bezděčnými konzumenty animovaného filmu, ale i umění jako takového a nabízet jim možnost vlastního prožitku. Děti si v dnešní době již ve školce více povídají o tom, kdo má doma lepší satelitní program a viděl více „animáků“ nežli o tom, co skutečně viděli, o čem to bylo a jak se jim to líbilo. To, že žijeme v konzumní společnosti, je nezpochybnitelný fakt. Úkolem rodičů, pedagogů, výtvarníků a dalších tvůrců, je zachovat alespoň kousíček místa na slunci komerce pro kvalitní animované příběhy, vhodnou formou je dětem prezentovat a naučit je rozvíjet jejich vlastní fantazii a uchovat si tuto schopnost do co možná nejpozdějšího věku. Ve školním prostředí je animovaný film vhodným prostředkem k realizaci výukových témat a zejména k začlenění průřezových témat do výuky. Žáci tak mohou získané znalosti aplikovat do tvorby animovaného filmu a tím si ověřit míru porozumění tématu. Jako přidanou hodnotu zároveň rozvíjejí své estetické vnímání ve všech třech uvedených oblastech, tedy ve výtvarném umění, literárním umění a v hudbě. Pro zřizovatele školských a volnočasových zařízení je tvorba animovaného filmu námětem pro zřizování center animovaného filmu při domech dětí a mládeže nebo volnočasových klubech a komunitních centrech. Všechna tato zařízení jsou vybavena počítačovou technikou a je pouze otázkou seznámení dětí s technikou zpracování animovaného filmu a vytvoření prostoru pro prezentaci vzniklých děl. Pro animovaný film je vhodné získat děti věkové kategorie od 11 do 13 let, které v minulosti navštěvovaly výtvarné, dramatické nebo hudební kroužky a hledají aktivity, ve kterých by získané dovednosti rozvíjely. Svět reality obohacený o fantazii dává životu větší rozměr, podněcuje chuť zkoušet a realizovat nové věci a zbavuje děti pocitu nudy a prázdnoty. Animovaný film umožňuje jejich tvůrcům naplňovat své sny a fantazie. Kdo ví, třeba někdo z nich časem vytvoří novou postavičku, která si oblékne pomyslný skafandr a tak jako krteček Zdeňka Milera, dobude vesmír nejen na filmovém plátně.

## 10 Seznam obrázků

Obrázek 1 - Večerníček	32
Obrázek 2 - Simpsonovi	35

## **11 Seznam grafů**

graf 1 - struktura respondentů	44
graf 2 - nejčastěji volená věta	45
graf 3 - volba techniky animace	47

## 12 Seznam použitých zdrojů

1. *Anifest.cz* [online]. 2002, 2012 [cit. 2012-06-12]. Dostupné z: <http://www.anifest.cz/2012/>
2. *Česká média: internetový denník* [online]. Starhawk studios, 2012 [cit. 2012-06-11]. Dostupné z: <http://www.ceskamedia.cz/media/415558/proc-vecernicek-bude-na-ct2>
3. DRÁBEK, Ondřej. *5 let AniFestu: mezinárodní festival animovaných filmů, Třeboň, Česká republika, 2002-2006*. Praha: Corona, [2006?]. 47 s. ISBN 80-903363-9-6.
4. DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. 1. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2004. 159 s., xviii s. obr. příl. ISBN 80-7331-012-0.
5. HOCHMANOVÁ, Zdeňka. *Vývoj večerníčku a jeho vliv na současné předškolní děti* [online]. Pardubice, 2010 [cit. 2012-06-11]. Dostupné z: <http://hdl.handle.net/10195/36082>. Bakalářská práce. Univerzita Pardubice. Vedoucí práce Kašpar Oldřich.
6. IRWIN, William, ed., CONARD, Mark T., ed. a SKOBLE, Aeon J., ed. *Simpsonovi a filozofie: Homer myslitel*. V Praze: XYZ, 2010. 443 s. ISBN 978-80-7388-216-7.
7. KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, katedra animované tvorby, 2004. 110 s., [12] s. barev. obr. příl. ISBN 80-7331-019-8.
8. Metodický portál, inspirace a zkušenosti učitelů. *Metodický portál RVP* [online]. Praha, 2010, 2012 [cit. 2012-06-12]. Dostupné z: <http://rvp.cz/>
9. MŠMT: Rámcové vzdělávací programy. *MŠMT* [online]. Praha [cit. 2012-06-11]. Dostupné z: <http://www.msmt.cz/vzdelavani/skolskareforma/ramcove-vzdelavaci-programy>
10. Národní institut dětí a mládeže MŠMT [online]. NIDM MŠMT. 2011 [cit. 2012-06-11]. Dostupné z: [http://www.vyzkum-mladez.cz/registr\\_detail.php?kod=&lang=CZ&id=236](http://www.vyzkum-mladez.cz/registr_detail.php?kod=&lang=CZ&id=236)
11. Nederlands Instituut voor Animatiefilm: NIAf. NIAf [online]. 2011 [cit. 2012-06-13]. Dostupné z: <http://www.niaf.nl/niaf2006/nl/niaf/educatie/>
12. PLASS, Jiří. *Základy animace: základní pravidla klasické a virtuální animace*. 1. vyd. Plzeň: Fraus, 2010. 196 s. ISBN 978-80-7238-884-4.

13. ŘÍČAN, Pavel. *Agresivita a šikana mezi dětmi: jak dát dětem ve škole pocit bezpečí*. Vyd. 1. Praha: Portál, 1995. 95 s. Pedagogická praxe. ISBN 80-7178-049-9.
14. Simpsonovi.net. SIMPSONSHOP.CZ. *Simpsonovi.net: žlutá síla* [online]. 2012. vyd. 2012 [cit. 2012-06-11]. Dostupné z: <http://www.simpsonovi.net/>
15. SKÁCELOVÁ, Marcela. *Vliv animovaného filmu na dětského diváka* [online]. Zlín, 2006, 11. 5. 2012 [cit. 2012-06-11]. Dostupné z: [http://dspace.k.utb.cz/bitstream/handle/10563/2246/sk%C3%A1celov%C3%A1\\_2006\\_dp.pdf?sequence=1](http://dspace.k.utb.cz/bitstream/handle/10563/2246/sk%C3%A1celov%C3%A1_2006_dp.pdf?sequence=1). Diplomová práce. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně. Vedoucí práce prof. Mgr. Rudolf Urc, ArtD
16. UŽDIL, Jaromír. *Estetická výchova: Úvod do studia*. 1. vyd. Praha: SPN, 1960. 92, [4] s. Na pomoc učitelů.
17. Vše o ČT. *Česká televize* [online]. Praha, 1996, 2012 [cit. 2012-06-12]. Dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/>

## **13 Seznam příloh**

### **Příloha č. 1**

příklady - plošková a kreslená animace

### **Příloha č. 2**

příklady – loutková animace a animace oživených předmětů

### **Příloha č. 3**

příklady – animace pomocí modelace, počítačová animace

### **Příloha č. 4**

dětská tvorba na AniFestu

### **Příloha č. 5**

Dotazník

### **Příloha č. 6**

CD elektronická příloha - filmy ze školiček animace